O MELHOR DE GAMEPRO

NINTENDO ■ SUPER NES ■ GAME BOY ■ MULTIMÍDIA ■ ARCADES

GAMEPOWER

STAR WARS THE EMPIRE STRIKES BACK

A volta triunfal de Darth Vader

Jaguar: conheça o 64 bits da Atari

Nes e Gameboy 9 lançamentos

MAPAS INCRÍVEIS

Arcus Spirits,
Equinox,
Lawnmower Man,
Sky Blazer

STREET

6 páginas com os golpes da nova versão! Fotos inéditas!!

GRÁTIS
SUPER POSTER
OS 16 LUTADORES DE STREET

ROKO

OUTUBRO 93 - Nº 16 CR$ 440,00

9 770104 201009 16

O RESTO É BRINQUEDO DE CRIANÇA?

NOVO

Lançamento:

- compatível com Atari* e Master System*
- botões de tiro com resposta rápida
- botões laterais "turbo"
- direcional preciso
- formato ergonômico e design avançado

A Look Like oferece a mais completa linha de controladores do mercado. Todos os joysticks **Super Joypad** possuem turbo independente com várias velocidades e formato ergonômico, permitindo mais conforto no manuseio.

SUPER joypad

Modelos disponíveis

J 1 - para Phantom System* HI-TOP GAME e VG 9000*
J 2 - para Dynavision* 2 ou 3 e Handyvision*
J 3 - para Mega Dirve* e Genesis* 16 bits
J 4 - para Master System*
J 5 - para Geniecom*
J 6 - para Super Nintendo* e Super Famicom* 16 bits
J 7 - para Top System*

RELAÇÃO DE LOJAS QUE COMERCIALIZAM NOSSOS PRODUTOS (VAREJO)

MESBLA - CARREFOUR - ELDORADO - MAKRO - FOTOPTICA - SENDAS - COMERCIAL EDUARDO / GALERIA PAGÉ ODISOM - Rua dos Timbiras, 154 - F.: 223-3458

ELETRONICA CATODI - Rua Santa Efigênia, 398 -F.: 221-4198
JOTÃO - Av. Ipiranga, 1179 - F.: 228-6845 e 228-9536
DIGISOM - Av. Conselheiro Carrão, 3236 - F.: 293-0689
MIDOPA - Rua Santa Efigênia, 244 - F.: 221-3299
CEAMAR - Rua Santa Efigênia,568 - F.: 223-7577
VENDAS NO ATACADO LOOK LIKE F.: 293-4922

LOOK LIKE

tel/fax: (011) 293.4922

Mega Drive, Genesis e Master System são marcas registradas da Sega Enterprises Corp. Super Nintendo e Super Famicom são marcas registradas de Nintendo Corp.

GAMEPOWER

CARTA DO EDITOR

A melhor revista de games do país passou a ser a também a maior. São 52 páginas - sem contar o espetacular poster de **Super Street Fighter II**! Quer mais? Então segura essa. Direto da ***Gamepro*** você vai conhecer o novo console da Atari, o **Jaguar**. Um videogame de 64 bits. E ainda o novo **Turtles** e **The Empire Strikes Back**, ambos para SNes. Os 4 críticos também se excederam. Mapas incríveis de **Equinox**, **Arcus Spirits**, **Sky Blazer**, **Lawnmower Man** e **View Point**. Em primeira mão **Actraiser 2**. E de olho no futuro uma nova seção *Bitmania* com as notícias mais quentes dos bastidores da Nintendo. A partir desse mês a **Gameplus** passa a vir dentro da ***GP***. Tudo sobre informática e multimidia, ou seja, mais informação para você. Atenção: as imagens e informações contidas na GP poderão fazer você suar frio e tremer. Se você sofre de algum problema cardíaco, aconselhamos você a usar óculos escuros para olhar as páginas a seguir.

SUMÁRIO

SNES

SKY BLAZER	6
TURTLES WARRIORS	8
ARCUS SPIRITS	11
ACTRAISER 2	12
THE EMPIRE STRIKES BACK	14
EQUINOX	16
LAWNMOWER MAN	20
TOG GEAR 2	22
FLASH	23

NES

JOY MECHA FIGHT	42
DRAGON BALL Z	42
BIG NOSE	42

ARCADE

SUPER STREET FIGHTER II	
VIEW POINT	

OUTROS

CARTAS	04
TELAMANIA	24
POWER DICAS	28
GAME BOY LANÇAMENTOS	40
GAME PLUS	40
POWER CLUB	48

Capa: *Ilustração de Rocco* - Poster (novos personagens): *Ilustração de* Valentin Keppk

12 Conheça em primeira mão. A sensacional continuação de Actraiser

20 Cuidado! Jobe está a sua espera em o Passageiro do Futuro

06 Sky Blazer. Um festival de mapas e dicas que você só poderia achar mesmo aqui na *GP*

11 Todos os passwords para você terminar Arcus Spirits.

Marjorie Bros
Ficou 2 semanas fora e fez um curso de mídia interativa. Trouxe lançamentos como Sky Blazer, ação na linha de Hook, Top Gear II, e gostou muito de View Point para Neo Geo, um shooting que lembra o velho Zaxxon. Exibida, passou a ministrar palestras para os compadres no fim do expediente.

Baby Betinho
Antes da imprensa mundial ficar sabendo de Super Street Fighter II, Baby agilizava os contatos para uma super cobertura. Não deu outra! Fotos inéditas, dicas e informações exclusivas. Afinal, o puncher é autoridade internacional no assunto. Difícil foi tirar ele do fliperama.

Lord Matias
O rojão estourou em suas mãos. Respondeu cartas, descolou jogos de Nes, ficou dia e noite atrás das melhores dicas e achou Lawnmover Man, o Passageiro do Futuro. Bateu o recorde sul-americano de horas extras. Mas levantou fundos para ingressos para ver Michael Jackson, Madonna, Free Jazz...

Marcelo Kamikaze
Mês duro para o japinha. Mal terminou a edição passada e já tinha decifrado a maioria dos corredores de Equinox. Actraiser 2 foi outro grande achado, um dos melhores do ano para SNes. Depois dedicou-se a furos de reportagem. Como ficou sem espaço em Telamania (devido ao Jaguar), criou uma nova seção, a Bitmania, e arrebentou.

CARTAS

NOTÍCIAS DO JAPÃO

Tenho 25 anos, sou casado e pai de 2 filhos, mas não me envergonho de dizer que me amarro em videogame. Moro no Japão há 3 anos e estou sempre ligado nas novidades e lançamentos de vários sistemas (Nes, SNes, Mega Drive,...). Na minha opinião, o melhor sistema é o Neo Geo. No Japão, um jogo é lançado para o fliper e no outro mês sai o cart. Não sei se vocês já estão sabendo das últimas. O **Street Fighter** rendeu uma nova versão chamada **Super SF II**, com 4 novos personagens. Em outubro será lançado **Fatal Fury II** do Neo Geo, com 15 personagens, incluindo os três do original. Gostaria de me corresponder com leitores ***GP*** do Brasil para troca de informações. Um abração para toda a equipe.

Ramsés Alves dos Santos
End: Shiga-Ken Otsu-Shi Itiriyama 4 Chome 26-8 Matsuda Mansion 660 Japan T 520-21

MK: *Arigatô, conterrâneo! Valeu pelas informações. Deu pra notar que você está por dentro do assunto. Taí sua carta com o endereço para correspondência.*

PERGUNTA PIRATA

Help! Desconfio que meu cartucho **Street Fighter II** é pirata. As suspeitas recaem sobre diversos fatores: 1- No final de cada jogador a tela da TV fica preta e aparece a mensagem: Congratulations by Capcom; 2- Falta a marca da fabricante ; 3- Faltam as letras em japonês e o selo de qualidade. Diante de tantas evidências só me resta perguntar: este cart pode vir a estragar o meu SNes?

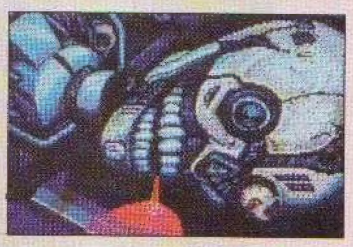
Sergio A. Costa
SBC - SP

BB: *Cartuchos piratas não costumam causar danos aos aparelhos, embora não sejam recomendáveis. São cópias descaradas de originais, portanto não possuem o selo do fabricante.*

PERDENDO O BONDE

Preciso saber se a revista falará sobre computadores MSX e PC. Sou assinante e gostaria que ***GP*** publicasse algo sobre computadores. Um abraço.

Celso Pedrosa de Melo Filho
Recife - PE



LM: *Oras Celso! Então você está por fora da **Gameplus**? Toda a revista **Gamepower** vem com um suplemento sobre diversos sistemas de computadores, realidade virtual, 3D e o escambau. Se liga nessa mano. Ou vai ficar vendo o bonde passar?*

MULTI PLAYERS

Fiquei muito interessado no Multi Adaptador Auto, aparelho que permite adaptar 4 controles no SNes. Quanto custa, onde achar e quais os carts compatíveis com ele?

Guilherme Algarni
Laguna - SC

MK: *Confesso que eu também vidrei nesse periférico. As partidas de **Formation 2** aqui na redação entre os quatro críticos estão cada vez mais acirradas. Sai até faísca! Respondendo a suas perguntas: O Multi Adaptador pode ser encontrado em casas especializadas em videogame ao custo aproximado de US$ 50 . Com ele pode-se jogar, por exemplo: **Formation 2**, **Bomberman**, **Super Family Tennis**, **Fire Pro-Wrestling 2**.*

A CARTA

Esta é a nonagésima segunda carta que envio à revista. Mas não desisto até ela ser publicada. A minha pergunta é sobre o cart **Tecmo Super NBA Basketball** do SNes. Preciso saber quantos Mega ele tem. Adoro a Marjorie e gostaria de uma foto, se possível.

Aroldo Almeida Carneiro
Quixeramobim - CE

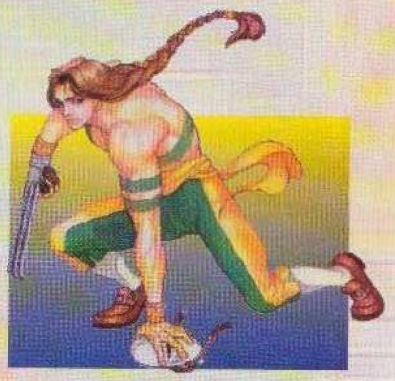
MK: *Ih, Aroldo, vai ser difícil a tal foto que você pediu. A gata já recebeu convite de tudo quanto é revista e agência de modelo, mas continua irredutível, tem verdadeira aversão a fotografia. Valeu a sua insistência para provar que quem espera sempre tem a sua cartinha publicada nessa seção. O **Basket** da Tecmo tem 8 Mega de memória.*

DICA MORTAL

Baby:
Sou seu fã número 1. Gostaria que você me desse a dica para derrotar o Chefe Goro com Escorpion no jogo **Mortal Kombat** e como posso adquirir a ***Gamepower*** número 1.

Heber Luiz Zunarelli
São Carlos - SP

BB: *Aí, valeu mesmo o apoio. O macete fatal para aplicar contra o Goro é o seguinte: mantenha uma boa distância do monstrengo e use o Spear and Cord, em português claro, o arpão.*



STREET ESTÁTUA

Sou estudante do 2º grau e curto muito games de todos os tipos. O meu predileto é **Street Fighter II** da Capcom. Minha pergunta é a seguinte: é possível paralisar a máquina a não ser com o Guile? Como? Com quem? Obrigadão.

Alexandro Silva Campos
Belo Horizonte - MG

BB: *Boa pergunta. Desconheço a possibilidade de paralisar com o **Street II** com outro jogador. No Turbo, é possível com a Chun Li. Esse truque inclusive pode ser conferido na seção Powerdicas, desta edição.*

TROCANDO OS BITS

Vibrei na matéria sobre o Super Converter (GamePower número 11). Segundo você, este adaptador permite o uso do sistema 16 bits no NES. Queria saber se este adaptador serve apenas para o Nintendo.

Rodrigo S. Aguilar
São Paulo - SP

MK: *Não! Você fez confusão. O Super Converter é utilizado para acoplar ao SNes e rodar jogos de 8 bits, exatamente ao contrário da sua pergunta. O sistema só roda Nintendo.*

AS NOVAS FICHAS TÉCNICAS

DRACULA	Sony Imagesoft				
8 Mega 1 Jogador	Fases: N/D Ação		Password		
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

A ***Gamepower*** conta agora com 2 fichas técnicas. A das páginas importadas da ***Gamepro*** é dividida em 5 categorias diferentes: gráficos, som, controle, diversão e desafio, com notas que variam de meio em meio ponto, de 1 a 5. A ficha da ***GP*** também passou por modificações e passa a ter avaliações de 0 a 5 pontos.

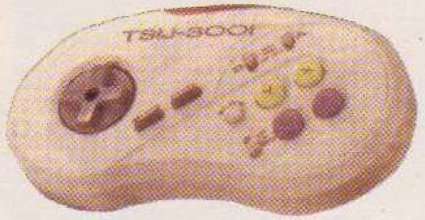
A revista é sua! Dê a sua opinião. Escreva dizendo o que você achou das novidades todas!

GAMEPOWER
Al. Ministro Rocha Azevedo, 346
CEP 01410-901 - São Paulo

CELULAR STICK

Porque VOCÊ não está grudado em nada !

JOYSTICK SEM FIO
ALCANCE DE 7 METROS
1 BASE SENSORA
2 CONTROLES S/ FIO
TIRO AUTOMÁTICO
SLOW MOTION
TURBO



A primeira coisa que aconteceu quando você nasceu foi cortarem a ligação com sua mãe.
Hoje você cresceu mas ainda está usando um joystick com cabo, que vive te atrapalhando.
Chega de limitações.

Venha para CELULAR STICK, o primeiro joystick sem fio do Brasil, fabricado pela Micro Genius e distribuido pela LKC.
Acabou aquela bagunça de fio prá cá, fio prá lá, basta conectar o sensor ao seu videogame SNES e usar um ou dois controles da mesma forma que o seu joystick normal.
A diferença você só vai saber quando jogar.
CELULAR STICK - ENTRE VOCÊ TAMBÉM NA ERA DO CELULAR !

DISTRIBUIDOR OFICIAL

小天才 ®

Micro Genius

LKC JOINVILLE I - SC NOVA
R. Campos Salles, 396 - Tel: (0474) 22-9860
LKC JOINVILLE II - SC NOVA
Av. Juscelino Kubischeck, 410 - Tel: (0474) 22-9860

BREVE
PORTO ALEGRE

LKC SÃO PAULO - TATUAPE
R. Apucarana, 1.209 - Tel: (011) 296-6907 e 217-3424
LKC SÃO PAULO - MOÓCA
R. Oratório, 1.240, Tel: (011) 264-6734
LKC SÃO PAULO - BROOKLYN
R. Guararapes, 204, Tel: (011) 535-4981
LKC GUARULHOS -SP
R. Barão de Mauá, 716 - Tel: (011) 209-0537
LKC MOGI DAS CRUZES-SP
R. Otto Unger, 158 - Tel: (011) 469-9125
LKC SÃO CAETANO DO SUL - SP
R. Amazonas, 898 - Tel (011) 441-4192
LKC GUARATINGUETÁ - SP
R. São Francisco, 97 - Tel: (0125) 32-1929
LKC RIO DE JANEIRO - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204 - Tel: (021) 228-4040 e 567-1818
LKC CURITIBA I - PR
R. 24 de maio, 765 - Tel: (041) 225-5432
LKC CURITIBA II - PR
R. Vcde de Guarapuava, 5.090 - Tel: (041) 242-4726
LKC FÓZ DO IGUAÇÚ - PR
R. Manuel Rodrigues Filho, 41 - Tel: (0455) 22-2969
LKC POUSO ALEGRE - MG
P. A. Shopping - 4o Piso - Tel: (035) 421-4198

LKC BRASÍLIA -DF
SQLN 210 - BL. C - LJ. 33 - Tel: (061) 273-9083
LKC BELÉM - PA
Av. Gov. José Malcher,1.167-Tel: (091) 222-4190 e 222-1414
LKC SALVADOR - BA
R. Bernardo M. Catharino, 171 - Lj 5 -Tel: (071) 235-5171
LKC MANAUS - AM
Vila Shopping-Lj C/D - Tel:(092) 611-3856
LKC FORTALEZA - CE
Av. Eng. Santana Jr. 2.828 - Tel:(085) 234-6763 e 234-2545
LKC CAXIAS DO SUL - RS
Shopping Prata Viera Lj 27 - Tel: (054) 223-1794
LKC GOIÂNIA - GO
Shopping Bouganville - Térreo - Tel: (062) 241-7171

LKC
VÍDEO DO BRASIL
FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
Rua Mateus José, 1233 - Tel : (011) 954-9418
Fax: (011) 954-8392 - SÃO PAULO -SP

SKY BLAZER

Esse é mais um lançamento da Sony. A softhouse vem se destacando na produção de bons jogos como **Jerry Boy**, **Hook**, **Monsters** (que foi distribuído pela Konami nos Estados Unidos com o nome de **Zombies ate my neighbors**). **Sky Blazer** é mais um que vai se juntar a essa boa lista. A primeira impressão que fica é que o herói é bem parecido com o de **Hook** no que diz respeito aos gráficos e movimentos. Mas as semelhanças acabam por aí. Você é Sky, um valente guerreiro descendente de um grande feiticeiro. Seu objetivo é salvar Arianna, que foi aprisionado pelo horrível Ashura. A tarefa é longa. Você tem que percorrer mais de 20 fases que estão dispostas sobre um mapa. Não é necessário cumpri-las na ordem. Como aprendiz de feirticeiro você vai ganhando mágicas no decorrer do caminho. Você pode também se mover pelas paredes. As fases são bem diversificadas: aéreas, de luta, tiro e até uma fase bônus onde você pode acumular algumas vidinhas.

MAGIAS

Recupera em parte seu life

Atira em todas as direções

Paralisa os inimigos por alguns segundos

Mata todos os inimigos da tela

Deixa você invencível por um certo período

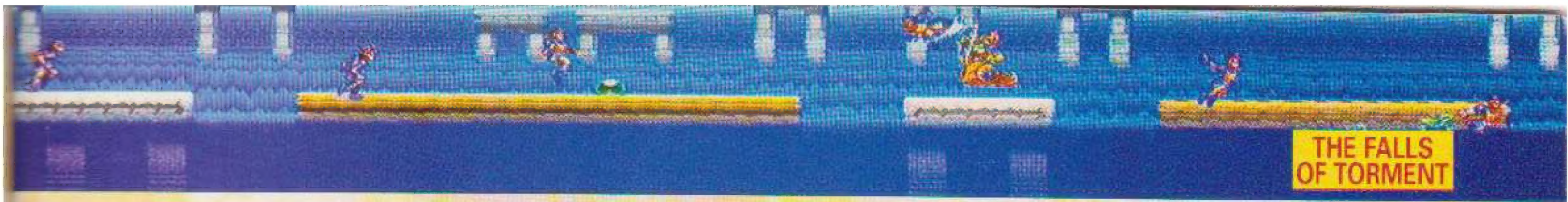
Dá o poder de voar por um curto tempo

As passwords ajudam sua missão. Aqui, a última do jogo

Existem duas travessias aéreas. Nelas, você pode acumular vidas

Simpático esse herói. Adorei o final. Pricipalmente a frase do velho mago: "O sangue do verdadiro herói não se incendeia em troca de recompensas...". Bonito, não? Ótimos gráficos e som, pena que o jogo seja tão fácil. Mesmo assim vale a pena conhecer. **MB**

SKY BLAZER					Sony
8 Mega 1 Jogador	Fases: + de 20 Ação/Aventura				Password
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

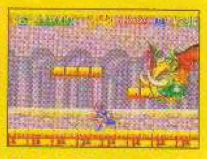


ELIMINE TODOS CHEFES DE FASES

Não adianta atacar o gênio fora da lâmpada. Espere ele sair e mande chumbo

Esse mestre é fácil. Apenas seja rápido e tome cuidado para não cair da plataforma

Ataque com tiros, suba na parede e pule. Quando ele crescer fique agachado



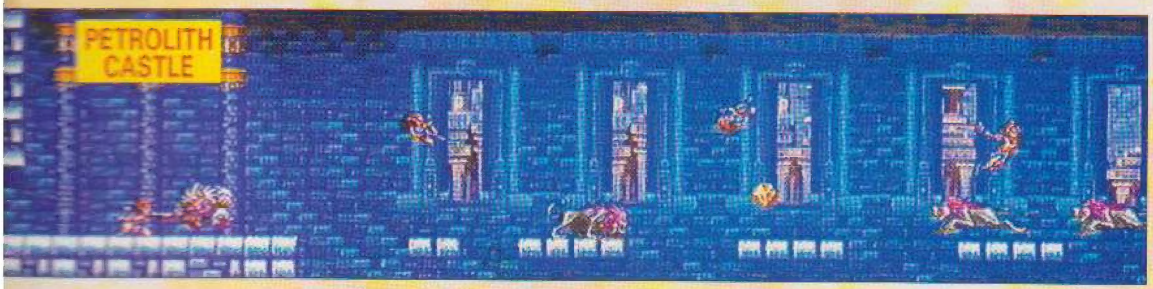
Dê rápidos ataques no nariz desse monstro. Na hora que ele começar a pular fuja

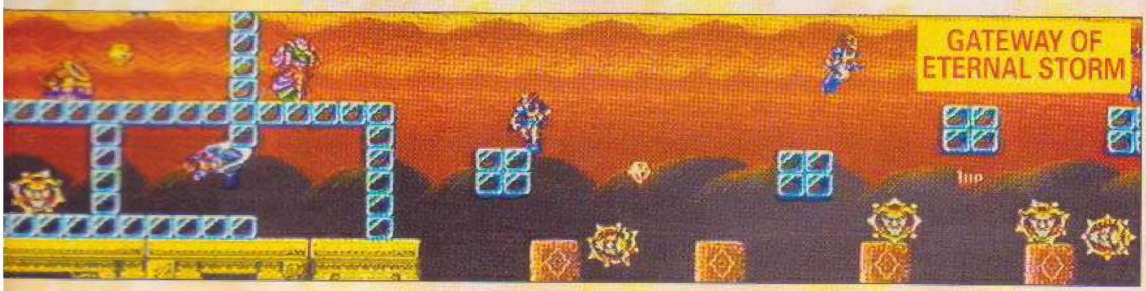
Pule e acerte as 3 partes dessa figura no gelo. Quando a parede virar passe pelo vão

Faça a torre girar deixando o dragão sempre à direita. Seu ponto fraco é a bola do peito

Esse é bem chatinho. Use a magia para acertar os 4 cantos de uma vez só

Mate Ashura com o poder da Phoenix. Acerte Raglan na cara com seu braço como ponte





Por Bro' Buzz

A Konami está trazendo de volta a mania turtle, agora atacando a onda dos lutadores de rua. Leonardo, Donatello, Michaelangelo e Rafael estão de volta ao SNes num jogo de luta estilo mano a mano.

Shell Shock

Os guapos e heróicos anfíbios que atendem pelo nome de Tartarugas Ninjas renderam-se - até eles, quem diria - às lutas de rua. O novo cartucho do quarteto é na linha "street fighter", epidemia que dificilmente será erradicada dos games. O lançamento do cartucho no Japão levará o nome de **Turtles Mutant Warriors**, mas o jogo será conhecido nos States por **Tournament Fighter**. Não se trata de uma nova aventura das Turtles feita pela Konami, mas de um jogo de luta do tipo "one-on-one" protagonizado pelos famosos e engraçados heróis. Eles vão com tudo para cima da jugular de seus mais ferozes inimigos. Às vezes a pancadaria é entre os quatro mesmo. Um ou dois jogadores podem optar pelos modos: Tournament, Versus Battle ou Story. As lutas realizam-se em 10 exóticas e mortais armadilhas. Além das quatro tartarugas você pode acionar outros seis lutadores. Não espere enfrentar inimigos da TV. Você verá Bebop e Rocksteady, mas só assistindo sua luta, ou seja,

Donatello foi premiado com uma incrível magia. Um dragão espanta os inimigos, mas só se a barra verde de energia estiver completa

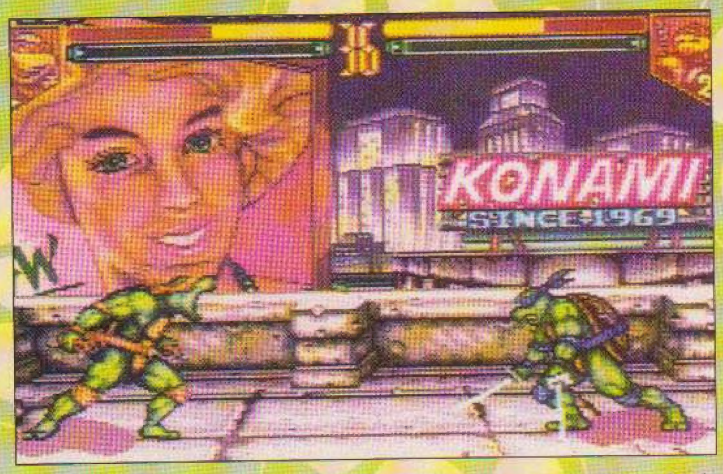
Os EUA são o palco da batalha

Escolha Turtles vs Turtles

Leonardo *Michaelangelo* *Donatello* *Raphael*

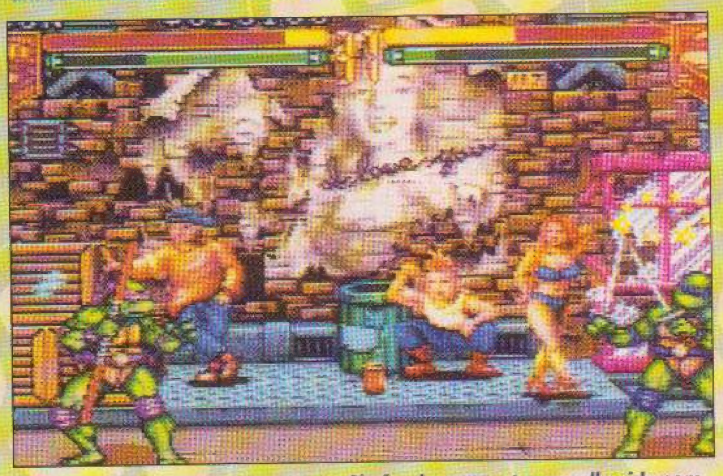
Um polvo como juiz?

os bandidões não passam de espectadores. Dessa vez as tartarugas arranjaram encrenca com seus inimigos dos gibis e da coleção de bonecos: War, Armaggon the Shark Man e, é claro, o Destruidor. Cada lutador possui movimentos incríveis, incluindo socos ferozes, chutes selvagens, arremessos, técnicas de defesa, armas e magias.



A Konami não perdeu tempo e fez um merchandising nesse cenário. Aqui, um confronto doméstico entre as duas tartaru

Esse golpe, semelhante ao pilão giratório de Zangief, tem uma diferença: o inimigo é eletrocutado quando toca o chão



A cultura americana está presente. No fundo, um cartaz envelhecido com a superstar dom passado Marylin Monroe.

Gráficos de primeira somados à uma animação que só tem recebido elogios fazem o delírio dos fãs do quarteto

Esse golpe incomum com a bunda tira bastante energia

Um dos ataques especiais de Leonardo

O Monte Olimpo é um perigoso lugar para um passeio

HORA DA PIZZA

O reinado das Tartarugas Ninjas parece que está muito distante de seu momento final. Como o jogo só vai estar disponível no finalzinho do ano, o jeito é ir comendo umas pizzas. Entre uma refeição e outra, aproveite para aperfeiçoar sua técnicas de luta com os conselhos que o mestre Splinter dá na TV. Mais para frente voltaremos a falar deste lançamento, Kowabonga!

Turtles: Mutant Warriors
Konami
Disponível: Dezembro

GOLPES ESPECIAIS

Michelangelo usando o Muchaco voador

Leonardo, sempre elétrico, apavora

Donatello não é São Jorge mas tem o seu dragão

O tridente de Rafael solta fogo

ARCUS SPIRITS

Jogo baseado na versão para computadores da Wolf Team da série de RPGs Arcus. Entretanto o cart foi transformado em pura ação. O único procedimento que lembra um jogo de RPG é a necessidade de rolar a tela à procura de itens dentro dos baús. O jogo se parece com a versão para Mega Drive de **Arcus Odyssey**, embora o mapa seja diferente. O scroll é na diagonal, mas seu controle não é complicado. Mais rápido do que a versão para Mega, fica lento quando surgem muitos inimigos. Dois personagens ficam na tela o jogo todo e, caso opte por jogar só, o segundo permanece como uma espécie de sombra.

PASSWORDS

ROUND 2 - *KCZFD1EJUJ*

ROUND 3 - *CFYPHEEJFL*

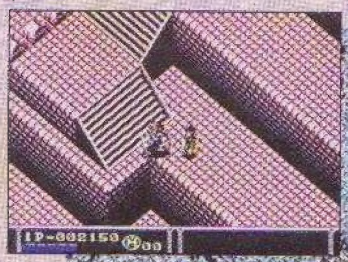
ROUND 4 - *NUYDNUEJ4I*

ROUND 5 - *GFWEMDUJHY*

ROUND 6 - *GHXDOJZRIQ*

ROUND 7 - *OKXDOLUZZR*

Um dos chefes de fase



Nesse local, a chave da prisão...

...e, nessa ponte, a chave da saída

Este homem tem a dica para escapar do primeiro labirinto...

...cuja única saída fica logo atrás dessa cachoeira

Não se deixe enganar pelas aparências. Essa é a vilã do jogo

Me amarro em jogos assim. Exige cabeça por conta dos intermináveis labirintos. O que mais melhorou em relação a versão para o Mega foi o som. **LM**

ARCUS SPIRITS		Sammy
10 Mega 2 Jogadores	Fases: 7 Ação	Password

	1	2	3	4	5
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					

NBN IMPORT&EXPORT

SUPER NINTENDO - NINTENDO - PC - CD
IMPORTAMOS E ENVIAMOS VIA SEDEX

S. NINTENDO

Addams Family
Alien X Predator
Amazing Tennis
Athlete
Axelay
Alien III
Battletoads in Battlemaniacs
Batman Returns
Best of the Best
Bio Metal
BO8
Bomber Man
Bubsy
Bulls X Blasers
Chester Cheetah
Chuck Rock
Cool Word
Cyborg Warrior
Dead Dance
Desert Strike
Dracula Bram Stoker's
Dragon Ball Z
Dragons Lair
F1 Super Driving Suzuki
F-Zero
Fatal Fury
Final Fighter II
Ghost'n Boy
GP 1 Race
Home Alone II
Hook
Joe Mac II
King of the Monsters
Las Vegas
Lawnmowerman
Lethal Weapon
Mario is Missing
Magic Sword
Mickey Mouse
Mortal Kombat
NCAA Basketball 93
Nigel Mansel
Ninja Kiki
North Ken Star
Out of this World
Out Lander
POP
Rama II 1/2
Red October
Road Runner
Robocop III
Rock in Roll Racing
Rushing Beat II
Simpsons B. Night Mare
Soccer Super Formation
Sonic Blastman
Sonic Wings
Street Combat
Street Fighter Champ Edition
Street Fighter II 1/2 Turbo
20 MB
Strike Eagle
Star Fox (original)
Super Bowling
Super Dunkshot Basketbal
Super Formula 1
Super Mario World
Super NBA Basketball
Super Soccer Champ
Super Star Wars
Super Turrigan
Super Volleyball II
Tazmania
Terminator
Test Driver II
Tetris & Bombliss
The Blues Brothers
Thunder Fight
Tiny Toon
Tom & Jerry
Top Gear
Turtles IV
Ultra Seven
Valken
X Mar
Yoshi's Cookie
Wolfenster
Goof Troop (Pareto)
Plok
Mario e Wario

NINTENDO

Alien III
Best of the Best
Flash e Batman
The Young Indiana Jones
Terminator III
Rockman 6
Rockman 4
Mighty Final Fight
Street Fighter II
Street Fighter III
Street Fighter IV
Robocop IV
James Bond Jr.
Little Samson
Monster
Yo Noid!
S. Contra 3
Flintstones
Barbie
The Little Mermaid
Simpsons II
Untouchables
Silver Surfer
Wrestling
Smash Tv
Dragons Lair

CD

After Burner III
Jaguar
Ecco the Dolphin
INXS
Final Fight
Marky Mark
Road Avenger
Sewer Shark
Wolf Child
Time Gal
Sherlock Homes II
Batman Returns
Night Trap

PC

Arkanoid
Crack Down
Faces
Leminings
Metal Gear
Operation Wolf
Ratax
Space Harrier
Stellar 7
Super Contra
The Games
Thunder Strike

CONSOLES

Mega Econômico
Mega CD Americano
Super Nintendo Econômico
Saper Nintendo Completo

ACESSÓRIOS

Adap. p/ S. Famicom/S. Nintendo
Bazuka S. Nintendo
Baloon
Controle S. Nintendo
Controle S. Nintendo Turbo
Controle 6 Botões Sega/Mega Orig
Controle S. Nintendo Programável
Estojo para Cartuchos
Fonte
Game Genie S. Nintendo
Pro II
Pro CDX Adap. P/ CD

IMPORTAMOS MAIS DE 800 PRODUTOS. CONSULTE.

VOCÊ COMPRA, VOCÊ RECEBE

CONSULTE NOSSOS PREÇOS PARA:

MOUNTAIN BIKES
INSTRUMENTOS MUSICAIS
CALCULADORAS
BRINQUEDOS
VIDEOS
SOM

PEÇA NOSSA TABELA

TEL/FAX:
(0152) 33.9715

Game Land

SÓ A GAMELAND PODE OFERECER:

- 3 ANOS DE MERCADO
- QUALIDADE DOS PRODUTOS
- ENTREGA RÁPIDA E GARANTIDA

REMETEMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX

SOLICITE UMA TABELA COMPLETA COM TODOS OS TÍTULOS E ÚLTIMOS LANÇAMENTOS.

CARTUCHOS PARA TODOS OS SISTEMAS
MEGA DRIVE A PARTIR DE US$ 20
SUPER NINTENDO A PARTIR DE US$ 22

APARELHOS COM GARANTIA DE 3 MESES

SUPER NINTENDO COMPLETO	SUPER NINTENDO JUNIOR	SEGA GÊNESIS	SEGA CD
US$ 200	US$ 160	US$ 160	US$ 400

TEMOS JOGOS EM CD PARA ALUGUEL E VENDA

SÃO PAULO - AV. POMPÉIA, 510 - VILA POMPÉIA - TEL: (011) 262.5257 E 262.8115 (TEL/FAX)
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO: 2ª À 6ª DAS 10:00 ÀS 20:00 HS.
SÁB. DAS 10:00 ÀS 17:00 HS.
FLORIANÓPOLIS - SHOPPING BEIRA MAR 2º PISO (JURERÊ)/ LOJA 419

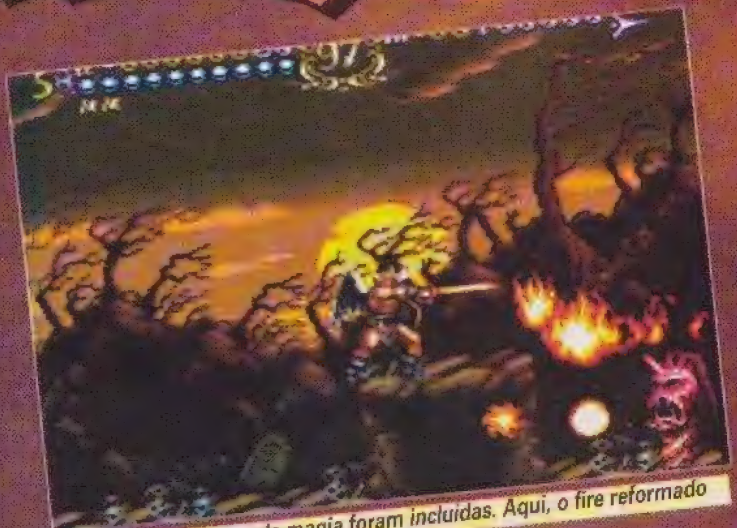
ActRaiser 2

Tem gente de alguns lugares do mundo que já está pirando com **Actraiser 2**, seqüência de um dos mais prestigiados RPGs de ação de toda a história do videogame. Agora é tudo novo! Inclusive, o estilo RPG foi esquecido. Trata-se de um side-scrolling de ação com cenários belíssimos e trilha sonora feita pelo mestre da composição Yuzo Koshiro. Muito violino, instrumentos clássicos nas músicas e algumas loucuras como baixos elétricos e baterias, pelo menos na primeira versão. Deus resolveu dar vida a uma novíssima estátua e concedeu-lhe poderes dignos do criador. Agora, por exemplo, você vai poder voar. Mesmo!

A ETERNA DISPUTA ENTRE O BEM E O MAL

Com a queda de Tanzra, o demônio que infernizava a primeira saga, você acabou sendo esquecido pelo seu povo. Os pecados voltam a imperar na face da Terra, fato que favorece a volta do ser das trevas em busca de vingança. Você, investido de poderes sobre-humanos, como uma espécie de Deus encarnado, precisa bani-lo novamente para o esquecimento do inferno.

Seu personagem possui agora novos poderes: é capaz de atacar num rasante como uma ave de rapina, um rasante ou apenas planar



Várias formas novas de magia foram incluídas. Aqui, o fire reformado

Fiquei contente demais quando soube que essa continuação estava chegando. Paguei até um sorvete pra Marjorie. Mas quando soube que tinham excluído a parte de RPG quase me arrependi desse gesto. Mas tudo mudou quando vi as primeiras imagens. Parece que essa exclusão foi compensada por ação de altíssimo nível. A maior capacidade de memória foi explorada com muita inteligência. E a assinatura de Koshiro no som já fez o Lord acampar na frente da minha casa. E diz que só sai quando eu importar o CD do Japão. MK

Esse anjo não é apenas seu guardião. Também é um camarada fora das horas de batalha

Sua jornada o leva a diversas cidades. Fique atento! Nunca se sabe quando pinta encrenca

Tome cuidado com onde pisa para não ser sugado pela areia movediça

VÔO EMOCIONANTE

Dessa vez, no entanto, o herói possui mais movimentos e mágicas. Como já foi dito, ele pode voar, e com grande destreza: flutuar, planar, voar, e dar rasantes com suas asas que lembram o mitológico cavalo Pégasus. Você precisará de toda ajuda possível para ultrapassar nada mais nada menos que 60 níveis (divididos em sete fases). Cada um deles repleto de monstros, mini-chefes e muito mais. Uma vídeo-epopéia para não perder! Na opinião da redação, a Enix, fabricante do jogo, só não deveria ter perdido a chance de lançar como protagonista de videogame a Estátua da Liberdade. Previsto para final de outubro, no Japão.

Com essa magia, você ganha um escudo de proteção, que é benvindo...

Os 12 Mega do cart parece terem sido muito bem aproveitados

As asas são responsáveis pelo aumento de movimentos

Os inimigos se tornaram mais espertos e podem iludir

O MAGO DO SOM

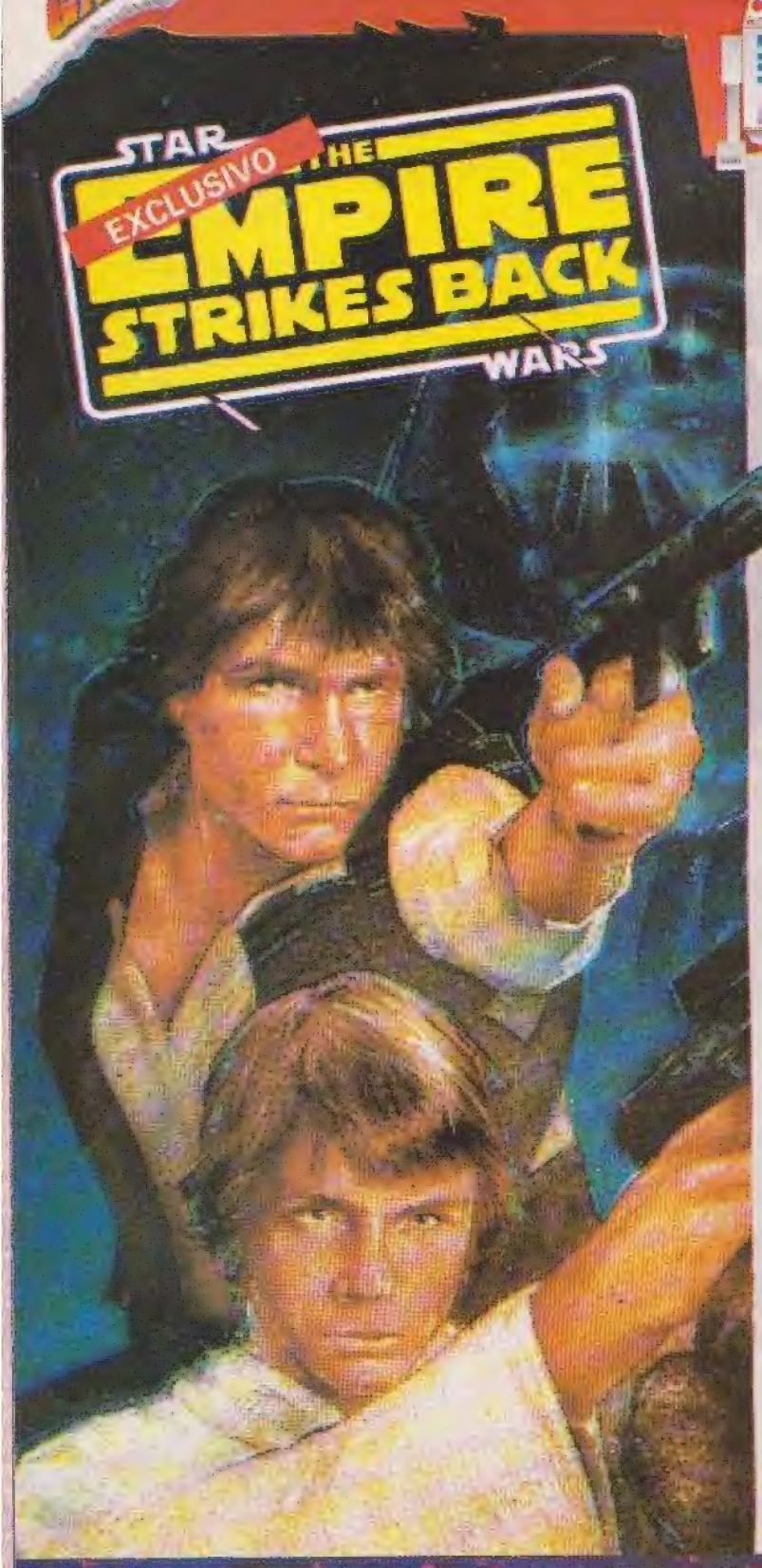
Yuzo Koshiro saiu de uma fabricante de jogos, a Falcom Japan e passou a fazer música para jogos de diferentes fábricas. Criou músicas para Ys I e II, Super Shinobi, Streets of Rage 1 e 2, Super Adventure Islands, entre outros. Trabalha em parceria com a irmã, Ayano Koshiro, que desenha personagens, e participou da criação de todos os jogos cuja música foi assinada pelo irmão, inclusive os dois ActRaiser. Isso é que é brother.

ESCALA EM MODE 7 PRA DAR, VENDER E JOGAR

ActRaiser foi um dos primeiros jogos a utilizar o efeito Mode 7 em mapas e o efeito está de volta, apesar de o modo RPG ter sido eliminado. Você pode dar zoom no mapa com os botões L e R e ao selecionar a cidade o mapa rotaciona e vem ao seu encontro

SPECIAL FEATURE

EXCLUSIVO STAR WARS THE EMPIRE STRIKES BACK



Por Lawrence da Arcadia

A trilogia **Star Wars** no videogame continua com **Super Empire Strikes Back** da JVC/Lucas Arts. Os jogadores que curtiram o filme vão encontrar mais elementos e surpresas que o lançamento do ano passado, **Super Star Wars**. Os criadores, viciados em Guerra nas Estrelas, deram um tarimbada especial nesta continuação. Vale conferir!

O IMPÉRIO

Em **SESB**, você tem de enfrentar de novo o nefasto Darth Vader, comandante das tropas imperiais rumo a estrela da destruição. O jogo segue o roteiro do filme, com magníficas telas (demos) entre as cenas de ação. Você começa como Luke no planeta Hoth. Sua missão é colher os fragmentos das naves rebeldes e juntar forças para destruir o império. Depois, você seguirá para Dagobah encontrar mestre Yoda e aprender a usar seus sentidos. De Dagobah você vai para a nebulosa cidade de Bespin, onde está Lando Calrissian. No decorrer das fases você passa por lugares e aventuras jamais vistas. Seu principal inimigo, depois de Vader, são os At-AT Walkers, tanques de guerra. Para combate-los só lançando cabos para derrubá-los (como no filme). Não para por aí. Olha só o que o espera: montar um Tauntaun, guiar a Milenium Falcon entre asteróides, voar no X- Wing e no Snowspeeder, enfrentar Boba Fett - o caçador e encarar um duelo de sabre laser com Darth Vader. A Lucas Arts melhorou a animação do Super Star Wars. Os personagens já correm e atiram ao mesmo tempo. Outra novidade: os poderes da força! Você tem que encontrar os poderes (só Yoda sabe onde eles estão) para realizar uma série de movimentos inéditos, como levitar, ficar invisível e muitos outros, totalizando oito poderes.

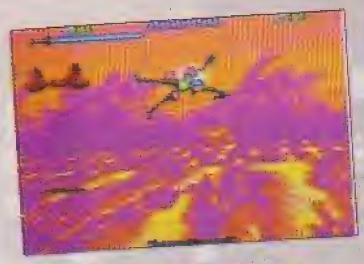
UM SALTO PARA A VELOCIDADE DA LUZ

Super Empire Strikes Back chega com 12 Mega de pura diversão e desafio. Com 20 fases, sistema de passwords, fases bônus, e perspectivas diferentes combinadas com o visual, promete ser um dos melhores lançamentos desta era! É só torcer para que a força esteja com você.

A corda fez o robozão dormir

É melhor Luke tomar muito cuidado com as bolas de fogo

Essa nave é capaz de atrair uma perigosa multidão

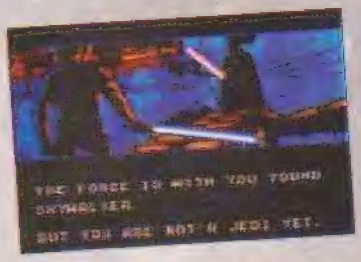


Infelizmente você não terá muito tempo para apreciar esse belo pôr-do-sol

O caminho reserva surpresas ásperas até que se aviste Dagobah

Esse Walker não incomodará mais ninguém

O canhão no tanque de gelo quer derreter Luke



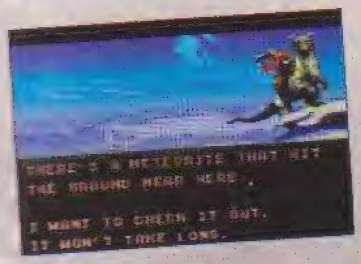
Esse canhão quer dar um rápido fim à aliança rebelde

Seja rápido para que seu Whampa não vire sorveta

Segura essa!

Mesmo na queda Luke não fica sem ação

Chewie também marca presença nessa continuação



Se quiser pilotar a nave de Solo é bom ficar esperto

Olha a cara do chefe! Hoje é daqueles dias em que Luke não deveria ter saído da cama

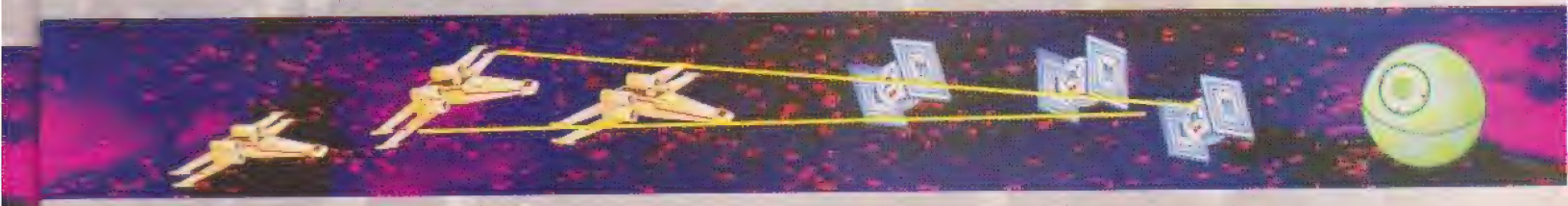
Uma grande fria aguarda Solo nessa câmara de congelamento

Sinta-se benvindo a mais um chefe de fase

Imagine só o peixão que Luke poderia pescar com essa minhoca. Mas ela não é fácil

Esses Stormstroopers valem mais mortos

O tráfico também mata em Cloud City



EQUINOX

Em cada uma das salas, muitos segredos e itens escondidos

Um dos primeiros sucessos do Nes, **Solstice**, que arrebatava o coração da galera na década passada, chega em grande estilo para o SNes numa excelente continuação. Na época, seu estilo de misturar fortes elementos de quebra-cabeça com RPG e ação causou bastante estranheza a todos os jogadores. Hoje não há quem não se deixe fascinar com esse tipo de desafio. O universo de **Equinox** é composto de dois planos: a superfície e o underground (subterrâneo), onde se passa a maior parte do jogo, justamente a mais complicada. São nada mais nada menos que 450 salas, o dobro da versão anterior, repletas de armadilhas, inimigos e itens. Os inimigos ficam rodando pela tela com movimentos previsíveis, mas são um páreo duríssimo. As armadilhas exigem do jogador muito raciocínio e precisão milimétrica nos controles. Sua mente e capacidade de concentração precisam estar em grande forma para enfrentar esse desafio. O objetivo de cada área consiste em coletar os 12 Tokens para enfrentar o chefão (espírito) do "pedaço". Além disso, cada território possui 1 arma, 1 magia e as chaves correspondentes aos portões. Para passar às novas áreas é preciso matar o mestre real (aquele que permanece na superfície é apenas uma miragem). Com a queda do chefão ganha-se uma corda para a harpa. Toda vez que pegar uma nova arma, use-a para matar o Troll. Sua nova habilidade será premiada com o aumento de seu limite de energia (você ganha um quadrado a mais e enche toda a energia). Com cinco delas você completa o encordoamento. Agora, todos os jogadores que esperaram 2 anos por este lançamento, podem se esbaldar. Não faltará diversão nem desafio. Mas **Equinox** é recomendado só para quem é dotado de muita paciência e não abaixa a cabeça diante de desafios aparentemente insuperáveis.

Naqueles áureos tempos do nintendo 8 bits eu já tinha minhas dores de cabeça com Solstice. *Agora, com o dobro de salas mais armadilhas e inimigos não há melhoral que segure. A parte gráfica e animação de 8 Mega têm o padrão Sony. Aos efeitos sonoros somaram-se trilhas que dão um clima de suspense. Mas a falta de sombras atrapalha um pouco na noção de profundidade e, na altura. O manejo do controle é complicado. A dificuldade e diversão levam notas altas. Combinação mortífera.* **IPK**

EQUINOX	Sony Imagesoft
8 Mega 1 Jogador	Fases: 8 Quebra-Cabeça Bateria
Gráfico	
Som	
Dificuldade	
Fun Factor	
	1 2 3 4 5

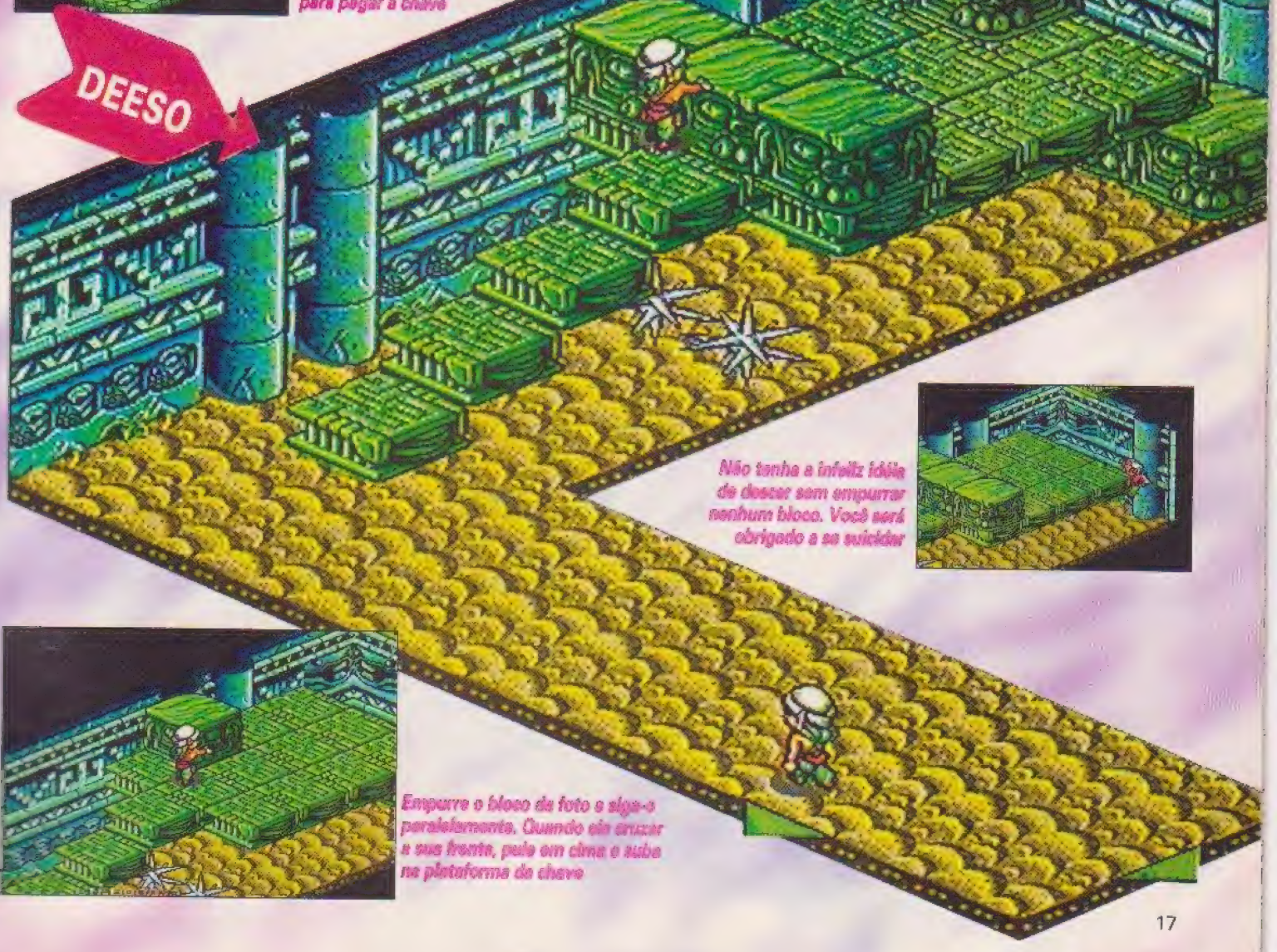
Devido a um pequeno problema físico não foi possível dar a solução das 450 salas numa só edição. Mas não é por isso que a ***Gamepower*** vai deixá-lo na mão. Preparamos a solução de algumas salas que dão uma boa idéia dos problemas que você irá enfrentar. Nunca esqueça de tatear cada ponto em busca de passagens secretas, existem muitas no jogo - e cuidado nos pulos. A sombra é o limite de apoio na superfície.

TORI

Este bloco está aqui só para enganar

Empurre a fileira de blocos e dê a volta para pegar a chave

DEESO



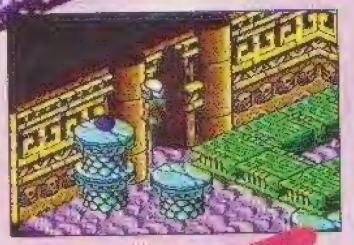
Não tenha a infeliz idéia de descer sem empurrar nenhum bloco. Você será obrigado a se suicidar

Empurre o bloco da foto e siga-o paralelamente. Quando ele cruzar a sua frente, pule em cima e suba na plataforma da chave

EQUINOX

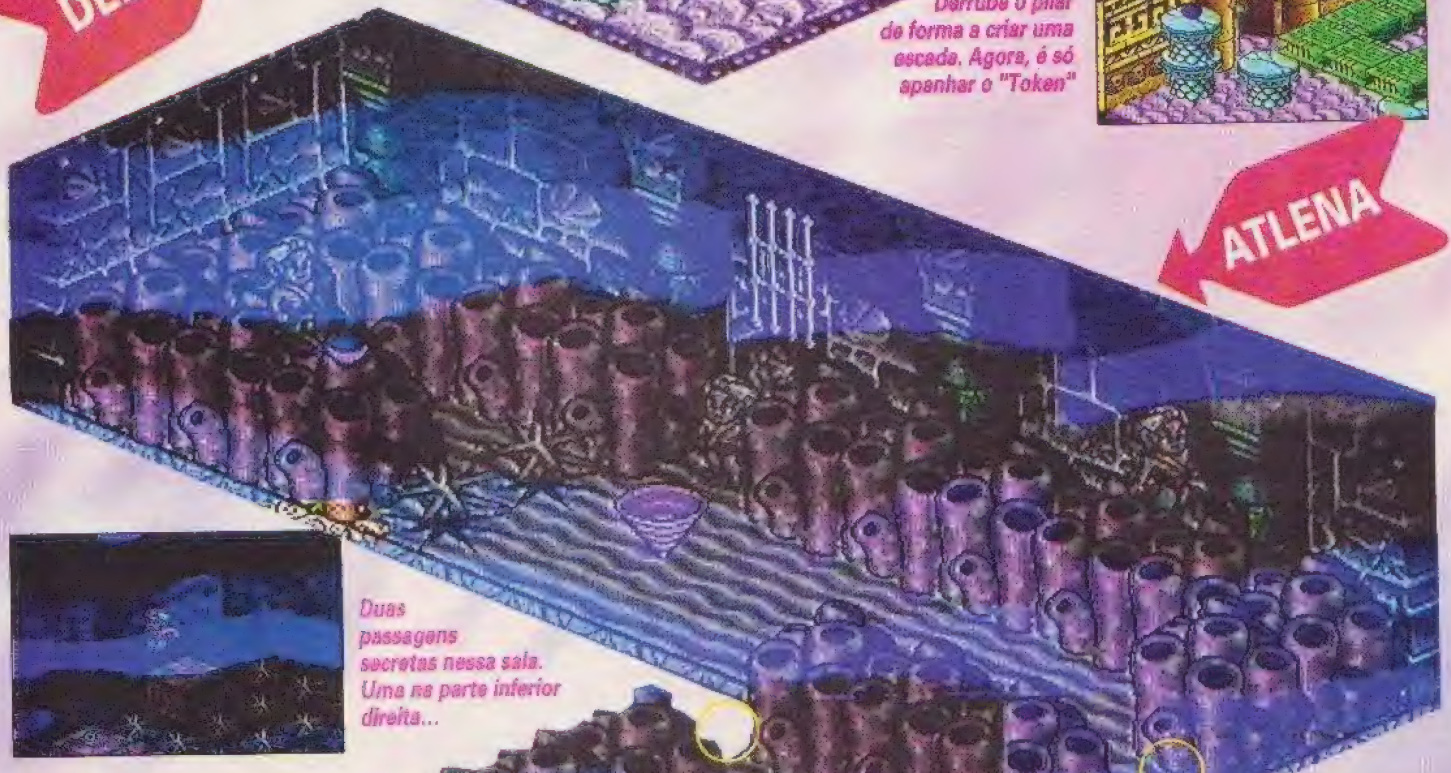
Não dá para alcançar o "Token" com um pulo

DEESO



Derrube o pilar de forma a criar uma escada. Agora, é só apanhar o "Token"

ATLENA



Duas passagens secretas nessa sala. Uma na parte inferior direita...

...e a outra logo em frente, do lado direito da sala

Empurre esse bloco para fazê-lo cair

Com ele no chão, basta apanhar a chave numa boa

DEESO

TORI

Empurre o bloco e ele deslizará sobre os espinhos. Mas só faça isso em cima da plataforma verde

Use a porta como elevador para alcançar esse "Token"

DEESO

450 salas cheias de armadilhas vão desafiar sua inteligência por muito tempo

THE LAWNMOWER MAN

O Passageiro do Futuro, conquistou as bilheterias dos EUA no ano passado com um roteiro interessante e recursos avançadíssimos de computação gráfica. O filme conta a história de um jardineiro, Jobe, que serve de "cobaia" para as experiências científicas do dr. Angelo com realidade virtual. O cientista descobre que uma sucessão de viagens a essa dimensão pode vir a aumentar o poder mental humano, a ponto de transformar o cérebro em uma máquina de destruição. Uma ameaça que tem que ser impedida a qualquer preço. Um terror high tech, baseado num conto do mestre Stephen King. O cart lançado pela Storm segue o mesmo enredo. Ação horizontal em que seu objetivo é mergulhar na RV e eliminar Jobe. As fases intermediárias são missões em "primeira pessoa", como se você fosse o cientista. Podem jogar 2 pessoas simultaneamente. Mas, nas fases de RV, só entra um jogador por vez. Jogo díficil e rápido.

Nas ruas, só inimigos

Objetivo: achar os mundos virtuais

Suba e dirija o helicóptero

Dois jogadores simultâneos

Aqui existem itens e pontos

É melhor não acender seu cigarro

FASE 1

ACESSO CONCEDIDO

JOGOS VIRTUAIS

Game versus Filme

Várias partes do filme estão presentes no jogo. Acima, uma comparação entre as cenas que passaram no cinema com as do cart

O lançamento desse jogo foi uma belíssima surpresa para mim. Eu já havia assistido ao filme, mas não sabia que estava sendo adaptado para videogame. O jogo é bom, as fases de "Realidade Virtual" impressionam bastante. Exige atenção e reflexos. Sob medida para quem estava à procura de um bom desafio. LM

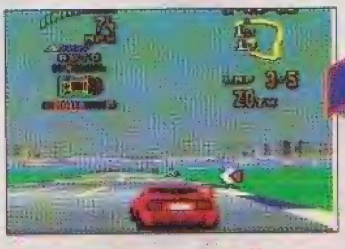
LAWNMOWER MAN Storm

8 Mega 2 Jogadores	Fases: 9 Ação		Continue		
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

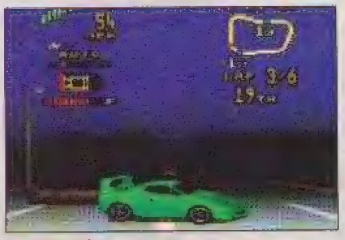
FASE 3

TOP GEAR 2

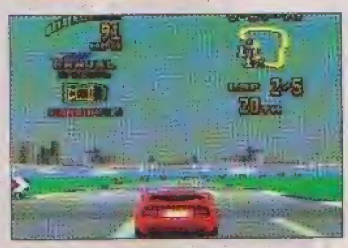
A Kemco está preparando a seqüência de **Top Gear** para SNes. Quem conhece, sabe que a adrenalina vai a mil. **Top Gear 2** beira à perfeição. Não se trata apenas de uma versão melhorada do primeiro jogo, mas um cartucho considerado líder da série. São mais disputas internacionais e mais opções de desempenho. A quantidade de mega foi de quatro para oito, criando uma roupagem nova e sofisticada com relação a seu precedente. Tela inteira no modo um jogador, e dividida para dois. Os gráficos também estão melhores, com fundos mais detalhados e os impactos mais pronunciados Aparecem na tela informações e mapas importantes. Você será surpreendido por sons invocados durante as corridas. Vozes loucas na introdução e sons especiais acompanham seu desempenho. As corridas levam você a 16 países e condições climáticas e ambientais diferentes. A novidade é a possibilidade de envenenar sua máquina ao máximo e receber a bandeira quadriculada



Se o carro descontrolar, dê um toque no acelerador para andar



Os pulos parecem legais mas reduzem a velocidade



Com câmbio manual, reduza as marchas antes das curvas

Na saída, use o nitro e dispare, em especial se a pole for sua

O modo dois jogadores continua presente

Economize para comprar logo os melhores equipamentos

Novos rachas em diversas partes do planeta

NÃO TEM TEMPO RUIM

Debaixo de chuva

Muita neve

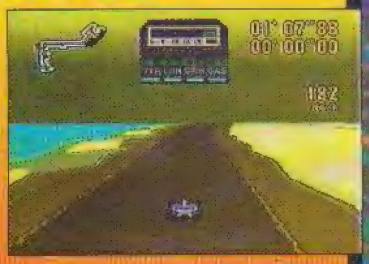
Sob forte nevoeiro

Em plena noite

Nada como a volta de um clássico para ir aquecendo as mãos e os pneus, principalmente quando se trata de um dos melhores jogos do gênero já lançados para SNes. Vibrei quando o editor me deu essa crítica. Por ter mais memória, o cart ganhou muito e deixa o original comendo poeira. Só mesmo a Kenko poderia ter conseguido essa façanha. Ninguém me ultrapassou no modo para dois jogadores. Fui tão bem que já estou pensando em fazer um bico na Fórmula 1 o ano que vem. Se segura, Prost! MB

Seis lançamentos ... **FLASH** ... de virar a cabeça

SUPER F-1 CIRCUS



Este F-1 Circus quebra uma tradição: todos os jogos dessa série tinham visão superior (top view). Apesar dos incríveis efeitos e velocidade, a jogabilidade não convenceu: tem resposta lenta.

F1 CIRCUS	Nichibutsu	
12 Mega 1 Jogadores	Fases: 16 Corrida	Bateria

	1	2	3	4	5
Gráfico	■	■	■		
Som	■	■	■		
Dificuldade	■	■	■		
Fun Factor	■	■			

HELLO KITTY

Direto dos estojos escolares para seu videogame, Hello Kitty é um personagem que você não pode mover. Ela é juíza de um "gol-a-gol" em que vale tudo, com direito a alguns golpes especiais.

HELLO KITTY	Character	
8 Mega 2 Jogadores	Fases: N/D Ação	Password

	1	2	3	4	5
Gráfico	■	■	■		
Som	■	■			
Dificuldade	■	■			
Fun Factor	■	■	■		

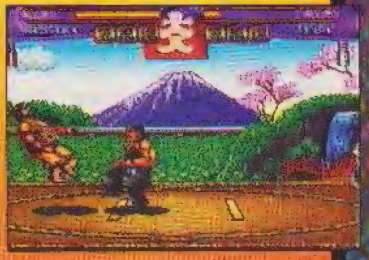
SUPER PUTTY

Mistura de ação e quebra-cabeça. Um boneco em forma de geléia precisa enfrentar vários perigos, além de ser frequentemente aporrinhado por um gato bem chato. Lembra muito o jogo Jerry Boy, da Sony.

SUPER PUTTY	System 3	
8 Mega 2 Jogadores	Fases: 8 Quebra-cabeça	

	1	2	3	4	5
Gráfico	■	■	■		
Som	■	■	■		
Dificuldade	■	■	■		
Fun Factor	■	■	■		

FMW WRESTLING

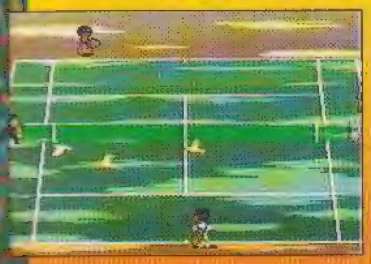


A federação FMW inspirou esse jogo. Como nas lutas reais, os elementos de show foram incorporados. Só que com vantagem para o videogame. O sistema Death Match é o mais comum entre eles.

FMW	Pony Canyon	
12 Mega 2 Jogadores	Fases: N/D Esporte	Continue

	1	2	3	4	5
Gráfico	■	■			
Som	■	■			
Dificuldade	■	■	■		
Fun Factor	■	■			

SUPER FAMILY TENNIS

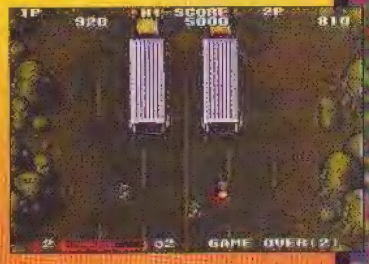


Depois do futebol para 4 jogadores, chega o tênis. Smashs, voleios, lobbies e outra técnicas, tudo a disposição. O melhor deste cart é a disputa de duplas usando o adaptador para 4 joysticks.

FAMILY TENNIS	Namcot	
8 Mega 4 Jogadores	Fases: 4 Esporte	Password

	1	2	3	4	5
Gráfico	■	■	■		
Som	■	■	■		
Dificuldade	■	■	■		
Fun Factor	■	■	■	■	

BATTLE MOBILE



A visão de um pequeno carro pode desestimular os jogadores. Mas isso é um erro. Diversão é a tônica. As perseguições, tiros fazem lembrar a série Spy Hunter para nintendinho.

BATTLE MOBILE	Sacom	
8 Mega 2 Jogadores	Fases: 8 Corrida	Continue

	1	2	3	4	5
Gráfico	■	■	■		
Som	■	■	■		
Dificuldade	■	■	■		
Fun Factor	■	■	■		

Jaguar

ATARI 64-BIT DE VOLTA À ARENA

O segredo mais bem guardado dos últimos anos no Silicon Valley veio à tona. Não se fala em outra coisa! A Atari Corporation finalmente resolveu abrir o jogo sobre o seu Jaguar - um super sistema de 64 bits que chegará em breve ao mercado para concorrer com o Genesis, SNes e 3DO. Em grande estilo, com um visual inovador e controle de 17 botões, o aparelho promete arrebatar corações em todo o mundo.

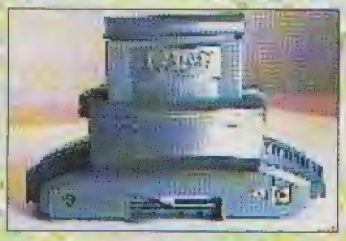
64 BITS A US$ 200

Atari, a iniciadora da febre do videogame no início dos anos 80, começou a perder terreno poucos anos depois para os novos sistemas. A empresa adotou uma estratégia radical para resgatar terreno no mercado: combater os consoles de 16 e 32 bits lançando um de 64 com um preço compatível (US$ 200). O termo 64 bits refere-se a quantidade de informação que o Jaguar pode processar ao mesmo tempo. A empresa insiste em aclamar que Jaguar é o mais poderoso sistema que existe em consoles domésticos, uma vez que processa quatro vezes mais informação que um SNes ou Genesis e duas mais que um 3DO Multi Player. O sistema se compõe de cinco processadores em três chips de computador. Dois dos chips (apelidados de Tom e Jerry) foram desenvolvidos especificamente para o aparelho. Tom, um chip gráfico de 64 bits, incorpora vários processadores RISC. Jerry é um chip RISC de 32 bits com um processador digital de sinais. O restante é um chip Motorola 68000 de16 MHz. Somado a essa força, Jag vem com 16 megabits, o que permite armazenar jogos de 16 mega na memória RAM. Isso não é tudo. A unidade pode fazer escalas, rotacionar e movimentar os objetos (distorcendo as imagens) através do hardware. Aqui, o mapa de textura (que converte polígonos em imagens texturizadas) não é problema. Como no 3DO, os gráficos em cores de 24 bits podem mostrar mais de 16 milhões de cores durante a ação. Um Genesis trabalha só com 64 cores e um SNes com 256. O Jaguar, com seu processador horsepower pode movimentar mais de 850 milhões de pixels por segundo. O 3DO fica na média dos 15 milhões por segundo e Genesis e SNes não passam de 1 milhão. O chip de som produz músicas com qualidade superior à de um CD, operando com 200

Dos 17 botões, 3 são para tiro, 2 para seleção e 12 formam um teclado cujas funções são explicadas quando se introduz uma ficha plástica

O formato do cartucho do Jaguar traz elementos que lembram tanto o Lynx quanto o antigo Atari. Nostalgia pura!

O console possui 2 entradas de 15 pinos cada



A expansão traseira permite acoplar modem e dispositivo VR

KHz, enquanto um CD usa só 41 KHz. Todo preto, com um visual moderno e prático, o novo Jaguar tem as 2 entradas para os controles na frente e as saídas e expansões atrás. O console pode ser ligado em aparelhos com entrada de NTSC RF, Vídeo Composto NTSC, Super VHS ou qualquer RGB com um sinal igual ao do arcade. Se você tem um monitor de alta resolução poderá ligá-lo e não terá nenhuma interferência no sinal. Os controles têm coisas velhas e novas. Os botões A, B e C parecem os do Mega Drive, enquanto o Pause e Options podem ser tidos como o Start e Select do SNes. Os outros 12 assemelham-se aos do Intellivision, console conhecido dos jogadores mais antigos. Há jogos com ícones correspondentes a estes 12 botões.

CARTS E CD JUNTOS

Jaguar é um sistema de cartuchos, más há planos para lançar o Jaguar CD no ano que vêm. Poderá se rodar no aparelho além dos CDs, CDs de áudio, CD+G e Foto CDs da Kodak. Muitos jogos de cartucho tem concepção de CD, com gráficos, áudio e vozes digitalizadas com qualidade de filmes.

VIRTUAL JAGUAR

A Atari, prevendo a onda multimídia decidiu implantar em seu novo sistema algumas armas secretas. Entre elas, um chip interno chamado DSP, que permite a função de Modem ao ser ligado a um telefone interface (planejado para ser lançado em 94). No futuro daria para jogar com amigos através de transmissãoes telefônicas. O adaptador será ligado à linhas cabo. A Time Warner, a mesma que ajudou a desenvolver o Sega Channel está interessada no Jaguar Channel, um cabo para intercomunicações. Realidade Virtual não poderia faltar. O Capacete RV será lançado ano que vem. Fora isso a Atari planeja lançar o MPEG-2 um cartucho de vídeo compressão que permite passar um CD com a qualidade e duração de um Laser Disc. Finalmente, o aparelho vem desenhado para tirar aproveitar a resolução dos pixels de TVs de alta definição (HDTV).

VOCÊ JÁ PENSOU EM JOGAR ATARI HOJE?

A entrada da Atari no mercado está deixando as outras empresas de cabelo em pé. Em fase de teste de marketing nas principais cidades dos EUA e da Europa e prestes a ser lançado em novembro, o sistema promete dar certo. Por US$ 200 você compra o console que já virá com um controle e um jogo. Dessa vez, a empresa encontrou aliados fortíssimos, como a gigante do entretenimento Time Warner e a IBM, que irá produzir o Sistema Jaguar. Resta saber se as outras companhias vão dar suporte ao console. Se você não suportava os joguinhos da Atari prepare-se para mudar de idéia!

Nessa foto estilo álbum de família, toda a família Jaguar: console base, Jaguar CD acoplado no slot do cart, um controle e um jogo

Jaguar

Mais de 25 cartuchos estão para ser lançados pela Atari, todos em fase de teste no mercado norte-americano. Muitos ainda não possuem nome. A média de preço de um cartucho vai variar entre US$ 39 e US$ 69, de acordo com a memória (de 4 a 32 megabits). Conheça as primeiras telas dos jogos da Jaguar.

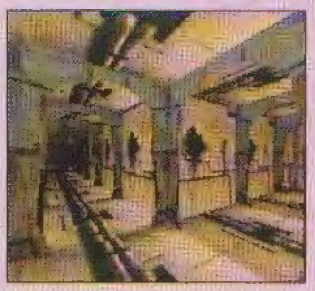
CyberMorph

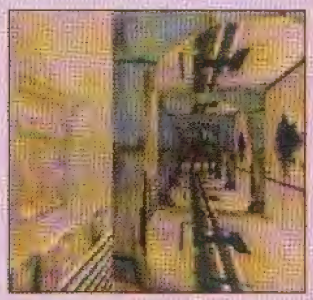
Voar já é possível neste mundo de gráficos poligonais. Sua nave pode assumir diversas formas enquanto você cruza montanhas e vales. Com um visual realista. Muitos obstáculos nesse vôo. Disponível em outubro.

Kasumi Ninja

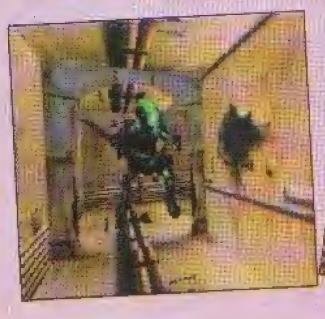
Kasumi, o "Ninja invisível", terá um trabalhão para derrotar os melhores lutadores de rua do mundo. Este cartucho tem 20 personagens (todos baseados em atores digitalizados), cada qual com três técnicas específicas. A barra de energia tem uma concepção original - cada vez que se perde um ponto, uma espada fará um corte em sua mão.

ALIEN VS. PREDATOR

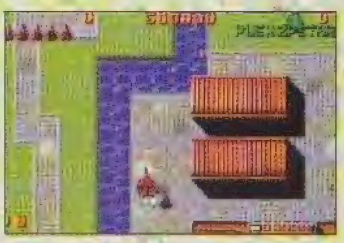


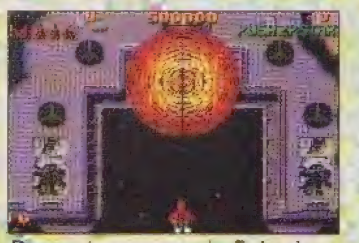


Um labirinto em primeira pessoa com textura gráfica de qualidade e personagens digitalizados. Duas opções: o alienígena ou o guerreiro humano para enfrentar o terrível Predator. As armas são granadas, pistolas e lança-chamas para o humano. No caso do alien, as mandíbulas e golpes de cauda.



Raiden





Baseado no arcade Fabtek, esse sucesso dos fliperamas tem a sua versão para Jaguar. A Atari prometeu eliminar traços de câmara lenta e detalhar ainda mais os gráficos .

Evolution: Dinodudes

Esta é uma versão que mistura um sucesso da Lynx, da própria Atari, com **Humans** da Gametek. 50 das melhores fases com novos gráficos, cenários e música CD.

Tiny Toon Adventures

A Atari planeja melhorar ainda mais o esquema de coloração criado pela Time Warner. Dessa vez, Buster e Babs se encontarm numa aventura de ação horizontal. Trata-se de uma brincadeira muito louca que incorpora as vozes originais do desenho. Destaque para a "Summer Vacation".

Club Drive

O parque de diversões do futuro. Uma corrida em lugares inimagináveis, incluindo o Grand Cannyon, um modelo da cidade de San Francisco e até mesmo uma sala de estar.

Tempest 2000

Adaptação de um clássico de 1981. Você pode escolher entre os dois modos: Tempestade Clássica, como no original e com novos efeitos em escala, e a 2000, uma versão com elementos inéditos e power-ups.

MAIS JOGOS A CAMINHO!

Battlezone 2000: Um simulador de tanque com 64 bits. Com gráficos 3D.
CyberPunk City: O mundo futurista de Blade Runner em sua tela.
Sports Games: os mais diversos esportes reunidos num só cartucho: futebol, basquete, beisebol.
Drácula (CD): Atores reais e muito sangue breve em CD. Baseado na obra de Bram Stoker.
Space Pirates (CD): Aventura espacial com gráficos em estilo HQ.

CRESCENT GALAXY

A Atari tem a sua versão 64 Bits de **Star Fox**. A história é bem parecida com a do cart da Nintendo. Trevor McFur (Jaguar) e Cutter (Gato), são respectivamente piloto e co-piloto de uma nave estelar ultra-moderna. Patrulhando a galáxia, os dois se deparam com obstáculos perigosíssimos, como asteróides, criaturas espaciais e incríveis chefes que farão sua tela vibrar. Boxes de diálogos com as imagens dos protagonistas completam a ação. O jogo, previsto para sair junto com o console, em outubro, promete arrasar!

INCRÍVEL ANIMAÇÃO EM 3D

O Jaguar pode criar personagens 3D e animá-los com muita realidade, usando equipamentos de desenho avançados, como o Eletronic Arts 3D Studio.

Cutter

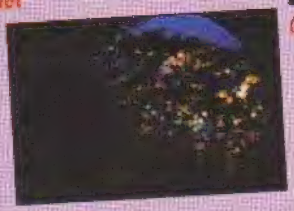
Trevor

General Petent

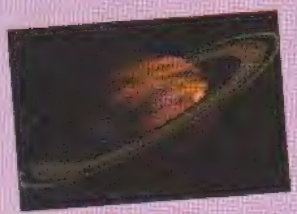
5 MUNDOS PARA EXPLORAR

Swamp Planet

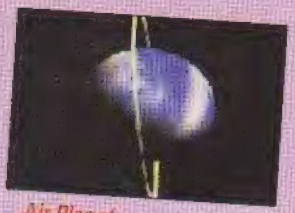
Cave Planet



City Planet



Desert Planet



Air Planet

O Jaguar CD, já em fase de teste, acoplado no slot do cartucho do console

POWER SNES DICAS

FINAL FIGHT 2

O mesmo lutador

Na tela título digite: ↓ ↓ ↑ ↑ → ←, L e R. Esta seqüência permite escolher o mesmo personagem no modo 2 jogadores.

MAGINGA Z

Seleção de fase

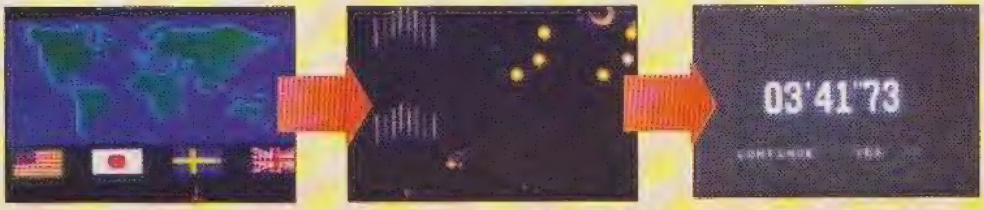
Na tela título, digite a seguinte senha no controle 1: L, R, X, Y, A e B. Agora você pode jogar em qualquer fase.

SONIC WINGS

Jogue com outra nave

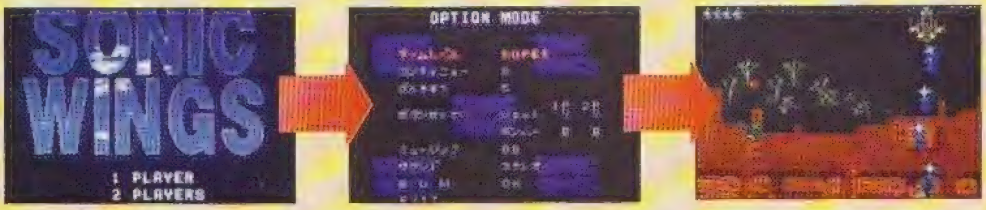
Na hora de selecionar o país, mantenha pressionado R e na seqüência: ← ↓ → X, Y, A, B, → ↓ ← ↓ X, Y, A, B no controle que desejar. Agora você já pode jogar com Rabio dotado de alto poder de fogo.

Modo Time Attack



Na escolha dos países, mantenha pressionado R e digite A, ←, Y, →, X, ↓, B, ↑ no controle desejado. Detone o mais rápido possível os mestres.

Dificuldade Super



No título mantenha pressionado R e digite: ↑←↓→, B, A, X e Y no controle 1. Na tela option coloque no nível Super.

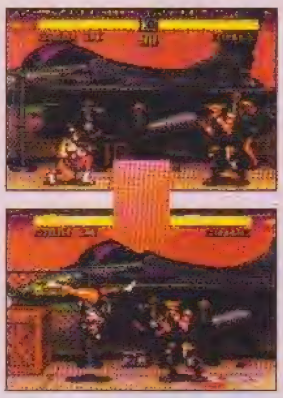
18 Continues

Na tela da "Video System" mantenha pressionado L e digite: ←↓→, X, Y, A, B, ←↓→↓, X, Y, A e B no controle 1. Seja rápido! Vá para a tela de option e acione até 18 continues.

Com todas essas dicas, só não se torna um Top Gun quem não quer

SF II TURBO

Trave o S. Bird Kick



Acione o Spinning Bird Kick (de preferência o forte) e comece a carregar para baixo. Antes de terminar o golpe, acione de novo o Spinning. Chun Li pára de girar e percorre toda a tela, ficando imóvel no ar. Acerte um golpe para desparalisá-la.

SUPER BACK TO THE FUTURE II

Password

Use as passwords abaixo para conhecer algumas fases e mestres dessa incrível aventura:

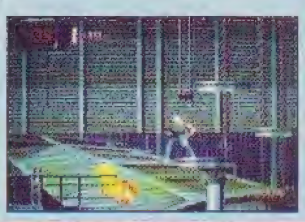
Back Iron Lion Bear
Head Wolf Qeen
Boss Bust Jack Pink
Frog Blue King

ALIEN 3

Passe de nível

Aqui estão todos os códigos para entrar nas fases deste jogo.

QUESTION
MASTERED
MOTOR WAY
CABINETS
SQUIRREL



SEU PEDIDO É UMA ORDEM.

REMETEMOS PARA TODO BRASIL. TAMBÉM ACEITAMOS PAGAMENTOS COM CREDICARD PARA PEDIDOS POR TELEFONE.

TEMOS AINDA:

- VÁRIOS TÍTULOS À SUA DISPOSIÇÃO
- ACESSÓRIOS DE LIGAÇÃO DE GAMES
- FONTES DE ALIMENTAÇÃO
- TODOS OS MODELOS DE JOYSTICKS

* DYNACOM
* Chips do Brasil
* milmar

CPTV GAMES

LOJA 1 - R. STA. IFIGÊNIA, 44 - CEP: 01207 010 - TEL: (011) 229.5877 SÃO PAULO - SP

LOJA 2 - R. STA. IFIGÊNIA, 355 - CEP: 01207 010 - TEL: (011) 221.1144 FAX: (011) 223.7075 - SÃO PAULO - SP

Parecia impossível fazer o Mega Drive
Também parecia impossível derrubar o Muro
Mas o futuro é assim mesmo, surpreendente e
com jogos em Compact Disc, que podem ter até
de um cartucho). Com Sega CD, pela primeira vez você
atores reais, desenhos animados e videoclipes.
seus CDs de música. Veja, jogue e ouça

BEN
ND
PRÓ
AFA

Dupla potência: Com a mesma facilidade que você junta estas duas páginas, vai unir os processadores de 16 Bits do Mega Drive e do Sega CD, para viver a experiência única dos CD Games, sem perder nenhuma emoção dos mais de 130 cartuchos do Mega Drive.

JUNTE AS PÁGINAS E VEJA O FUTURO

SEGA

FOX

[illegible] ©Sega 1993.

FICAR AINDA MAIS AVANÇADO.
DE BERLIM OU CONSTRUIR UM ÔNIBUS ESPACIAL.
IMPREVISÍVEL. COMO SEGA CD, O VIDEOGAME
540 MEGA DE MEMÓRIA (+ DE 1.000 VEZES A CAPACIDADE
VAI TER JOGOS COM HORAS DE IMAGENS DIGITALIZADAS DE
E COMO SE JÁ NÃO BASTASSE, SEGA CD TAMBÉM TOCA
UM SEGA CD. SOMENTE PARA MEGA DRIVE

EFEITOS ESPECIAIS:
ZOOM, ROTAÇÃO 360°,
DILATAÇÃO E CONTRAÇÃO
DE IMAGENS.

MULTIMÍDIA:
JOGA CD GAMES E
TOCA CDS.

ATÉ 540 MEGA DE
MEMÓRIA

SOM DIGITAL COM
8 CANAIS PCM.

SEGA CD SÓ PARA
MEGA DRIVE.

TECTOY

STREET FIGHTER II

The New Challengers

Parece um sonho mas não é. O maior jogo da história do videogame está de cara nova, ou melhor, com quatro caras novas. Fei Long, Dee Jay, Thunder Hawk e Cammy são os novíssimos guerreiros mundiais. **Street Fighter II: The New Challengers** é uma verdadeira obra de arte, foi desenvolvido pela Capcom para ser o "grande final" da série **SF II**. Isso não quer dizer que não teremos um **SF III**. As mudanças não se restringiram aos 4 personagens. Os magos da Capcom analisaram o programa original linha por linha e fizeram mudanças radicais que vão desde a apresentação até os finais do jogo. Algumas você já teve a oportunidade de conferir com exclussividade na ***GP*** 15, mas aquilo foi só um aperitivo. A música com tecnologia Q-Sound praticamente põe você dentro da tela. Um modo de torneio foi criado com o objetivo de facilitar campeonatos. Para isso basta existir máquinas "linkadas". Cada personagem apresenta 8

Os rostos foram redesenhados: veja o Vega totalmente psycho (paranormal)

Final do modo torneio

Muitos movimentos mudaram

Ryu tem 2 hadouken: normal e fire

Shouryuken escaldante só com Ken

Os quatro novos guerreiros: embaixo, da esquerda para a direita: Dee Jay, Cammy e Fei Long. Atrás, o índio Thunder Hawk

cores que podem ser escolhidas através dos botões de soco e chute. Com o botão Start é possível acionar a cor Super. A oitava constitui uma espécie de cor bônus. Para que ela apareça, é preciso segurar qualquer botão por 3 segundos. Aconselhamos que você sente e veja com calma as páginas a seguir. Pedimos a gentileza de não babarem em cima da revista.

O 3º rolling attack: o backstep

O facão pode acertar por trás

Os mestres ganharam muitos golpes

Double Lariat acionado com os botões de chute não tem invencibilidade nos pés

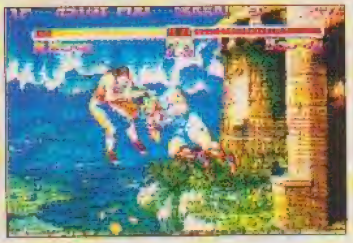
O helicóptero derruba na subida

O pilão pode falhar se for na defesa

Novo chute forte: contra voadoras

Kikouken: tudo novo, para melhor

Zangief possui novos arremessos



Buffalo Head Butt: golpe especial

NOVOS GOLPES

Ryu
Fire Hadouken - ←↙↓↘→ + soco: derruba o inimigo

Ken
Fire Shouryuken - →↓↘ + soco forte: pega 3 vezes

Chun Li
Kikouken - (c) ←→ + soco: novas características e gráficos

Blanka
Backstep Rolling - (c) ←→ + chute: mais uma bolinha

Zangief
Flying Power Bomb - 360° + chute (de perto)
Atomic Suplex - 360° + chute (mais perto)

M. Bison
Buffalo Head Butt - (c) ↓↑ + soco: escapa de magias

Balrog
Sky High Claw - (c) ↓↑ + soco (soque durante o vôo)

Vega
Devil Reverse - (c) ↓↑ + soco: movimentos imprevisíveis

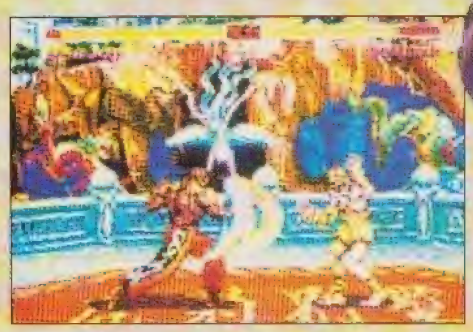
OBS: Os nomes dos lutadores são da versão japonesa. (c) = carregar

DEE JAY

Vindo direto da Jamaica, esse representante da raça negra é músico, como o próprio nome já sugere. Seu som preferido é o reggae. Nessa profissão, já chegou a obter reconhecimento mundial mas tudo indica que não gostou muito da atividade, pois resolveu se dedicar a sua outra paixão: o Kick Boxer, luta que realiza com extrema destreza. Sorridente e lutando sempre descalço, Dee Jay possui uma grande variedade de golpes. Não é à toa que sua calça vem com os dizeres "Maximum".

Nova concepção gráfica

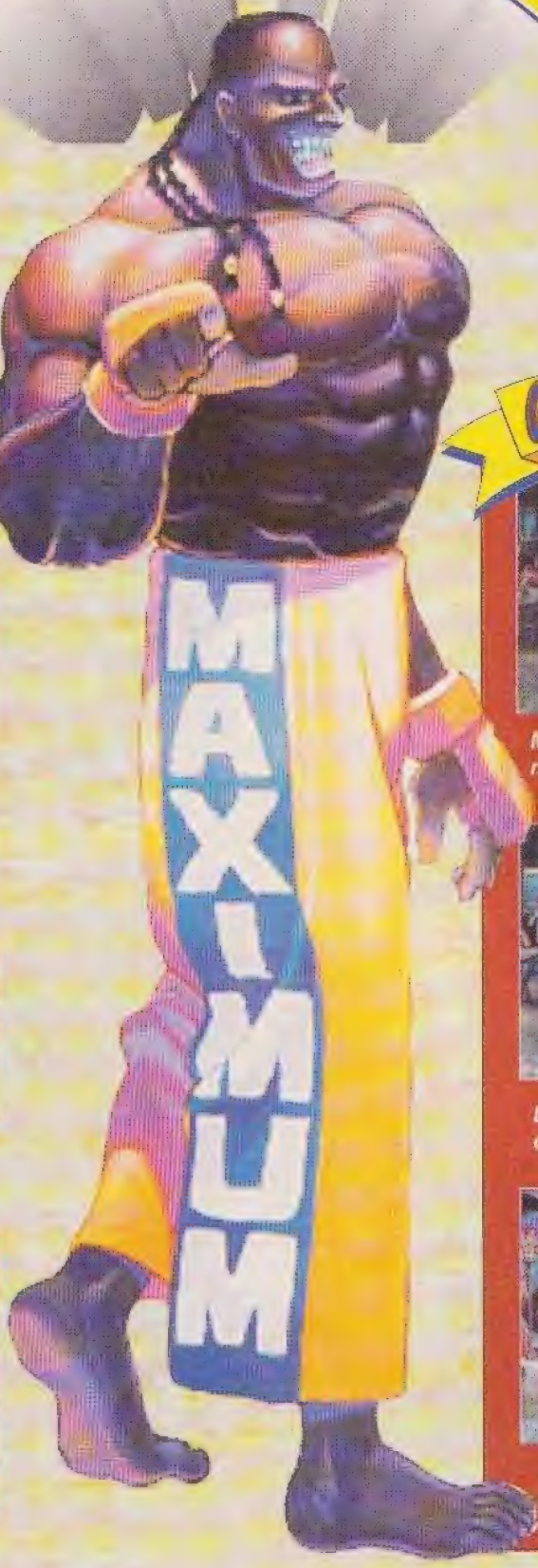
O bairro chinês nunca mais será o mesmo depois dessa visita



Dee Jay é o único personagem novo com magia: ondas de choque como o Sonic Boom

Pode-se desviar de magias usando esse golpe, mas só funciona nos primeiros instantes

Use o Machine Gun Upper contra voadoras



GOLPES ESPECIAIS

Machine Gun Upper: (c) ↓ ↑ + soco repetidamente para mais eficiência

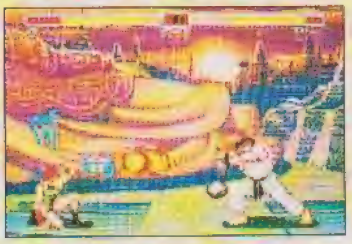
Double Rolling Sobatt: (c) ← → + chute. Verdadeiro arrastão

Air Thrasher: (c) ← → + soco. Corte os inimigos com o Sonic Boom cover

CAMMY

Mais uma representante do sexo feminino. A história desta inglesa é curiosa. Perdeu a memória num acidente três anos atrás. Foi encontrada por militares sediados próximo do local do acidente. Eles começaram a treiná-la. Causou espanto devido a suas habilidades físicas. Já preparada, ela e seu grupo receberam a missão de destruir a organização de Vega. Seu maior desejo é destruir o temível vilão e recobrar sua memória. Mas será que ela conseque passar pela sua rival, a chinesa Chun Li?

Use bem a agilidade dessa britânica: é uma tática excelente



O Spiral Arrow é invencível no começo: escape e acerte o oponente

Cammy wins! As poses da vitória também foram totalmente redesenhados

Escape de magias com este golpe que voa rasteiro sobre o inimigo

Contra voadoras, o negócio é o Cannon Spike: sem perigo de contra-ataque se acertar

Novas táticas devem ser adotadas para os novos e antigos personagens

GOLPES ESPECIAIS

Cannon Spike: →↓↘ + chute. Se afasta logo que acertar o adversário

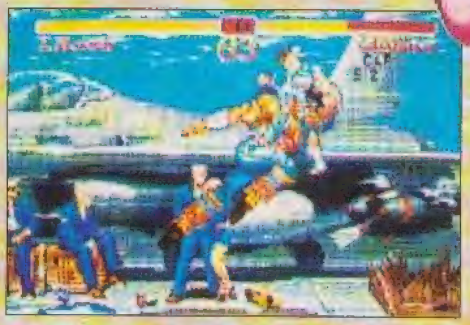
Spiral Arrow: ↓↘→ + chute. Como uma flecha

THUNDER HAWK

Apesar de representar o México, esse pele-vermelha nasceu nos Estados Unidos. Adora animais, odeia mentiras e nunca gostou de brigas. Entrou no torneio em busca de justiça. Sua tribo foi massacrada pela terrível organização de Vega, a Shadaloo. Hawk só soube dessa história pouco antes da morte do pai, cujo último desejo foi retornar a "terra santa". Deseja vencer e reconquistar as terras de sua tribo. Seu grande porte e golpes fazem lembrar outro lutador: Zangief.

Os chutes médios de T. Hawk são uma arma eficiente nos combates

O pele-vermelha é gigantesco. Aqui, Ryu nem olha o oponente na cara para não ter torcicolo



T. Hawk tem as qualidades de Ryu e Zangief: esse golpe pode ser usado como Shouryuken

O mergulho é arrasador, derruba os inimigos seja durante um salto ou não

Arremessos de T. Hawk são selvagens. Sem falar no arremesso giratório

GOLPES ESPECIAIS

Mexican Typhoon: 360° no direcional + soco. Arremesso tipo furacão: devastador

Tomahawk Buster: →↓↘ + soco. Atraia os inimigos para sua segurança

Condor Dive: durante o salto, aperte os três botões de soco

FEI LONG

Luta Kung Fu desde sua infância. Fei Long é um sujeito esquentado. Gosta de ter sua adrenalina sempre a mil. Representa Hong Kong e entrou no torneio para aprimorar suas técnicas, tanto de luta como de representação, pois o carateca também é artista. Essas características o deixam bem parecido com o falecido astro Bruce Lee, com quem não gosta de ser comparado. Durante o jogo costuma dizer "I am the superstar". Nem um pouco convencido esse sujeitinho, não é mesmo?

Luta incomum: boxe X kung fu

Golpes poderosos compensam a ausência de magias

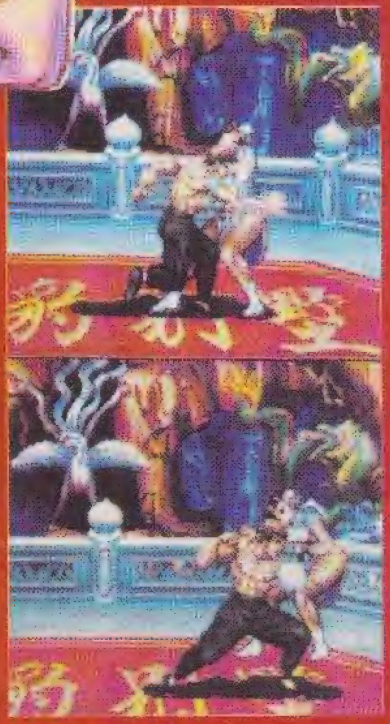
O rekkaken é um golpe diferente: para cada soco deve-se digitar uma vez o comando. Pode-se acertar até 3 vezes mas não é nada fácil

Fei Long é esquentado. Repare: cada lutador tem um gráfico diferente quando é cremado

Fei não tem magia: ataque sem parar

GOLPES ESPECIAIS

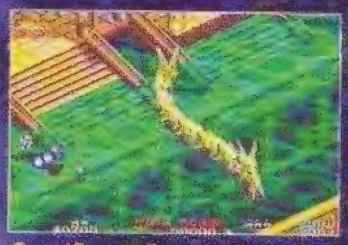
Shienkyaku: ←↓↙ + chute. Use-a contra investidas aéreas



Rekkaken: ↓↘→ + soco. É difícil acertar os 3 socos seguidamente mas, se conseguir, arrancará muita energia

VIEW POINT

Jogo de tiro com 74 Mega de memória, feito pela Sammy americana para o Neo Geo. A visão da tela é de 3/4, no melhor estilo de Zaxxon, clássico jogo de tiro dos arcades, com versões para Atari e Master System. O controle pode parecer estranho por causa da perspectiva. Mas o manejo é bem fácil. Fica mais difícil na parte mais alta, à esquerda da tela. Use sua toda a sua perícia se quiser passar de alguma fase. Não é moleza acabar esse jogo, muito menos rapidamente. A sensação de ter gasto seu rico dinheirinho num cartucho fácil está longe de acontecer. É difícil, mas compensador. A melhor coisa é ter um memory card e gravar o jogo todo. Isso pode ser feito no começo, no meio ou no final de cada fase. É a melhor maneira de não escapar nada. O graande pecado do jogo é

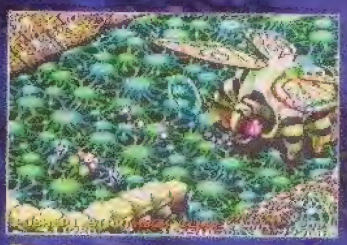


Os gráficos poligonais são usados em diversos inimigos do jogo. Observe essa serpente

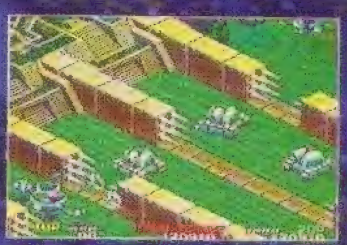
O segundo mestre é esse caranguejo. Fique atento as bolhas que ele solta

Para prosseguir atire nas catracas

Nunca deixa de pegar seu "Option"



Terceiro mestre: uma parada dura



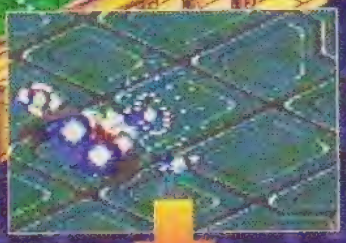
Mate os canhões antes de passar

ESTÁGIO 2

Parece fácil, não? Mas logo em seguida a coisa esquenta

Fim de jogo

não se poder jogar em 2 simultaneamente. O segundo player só entra quando o primeiro morre. Apesar desse pequeno incoveniente, o jogo é um ótimo exemplo do que 74 Mega podem fazer. Os gráficos são os melhores já vistos num jogo de tiro. O colorido e a animação só faltam falar. Há vermes entrando e saindo de orifícios durante a fase 2 que causam espanto. É difícil acreditar que estão num videogame. Quem estava com saudades dos jogos de tiro têm diversão garantida com esse lançamento.



Segure A e solteo "Power Wave"

Alguns inimigos assustam pelo tamanho, mas são inofensivos

Qualquer um que goste de videogame tira o chapéu diante das maravilhas produzidas por um jogo com 74 Mega. A dificuldade é das maiores, o visual impressiona (os inimigos parecem tirados de uma revolta da natureza) e o som acompanha bem a ação. Divirtam-se. MK

VIEWPOINT American Sammy

74 Mega	Fases: 6	Continue
2 Jogadores	Tiro	

	1	2	3	4	5
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					

TRÊS PODEROSAS ARMAS

Vermelho (F): Fire Bomb. Cria uma parede de fogo

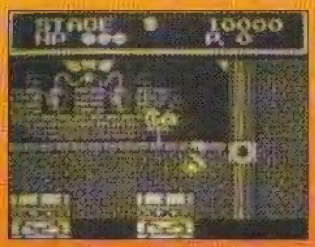
Verde (H): Homing Bomb. Misseis teleguiados

Azul (W): Shockwave Bomb. Cria um anel destrutivo

G. BOY LANÇAMENTOS

DUCK TALES II

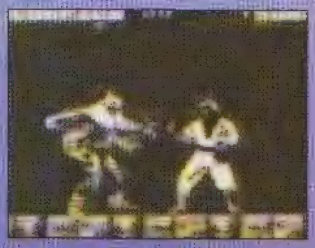
Os ricos ficam cada vez mais ricos, e Tio Patinhas não é exceção. Os cenários são ideais para um sujeito que adora aventuras. se existem tesouros, então nem se fala. O esquema assemelha-se ao cart para Nes. Diversão garantida com o padrão Disney de qualidade. Capcom. Dezembro.



O pula-pula do Tio Patinhas está de volta

MORTAL KOMBAT

Um dos melhores lançamentos para Game Boy deste ano. Uma excelente adaptação do arcade. Reptile e Jonnny Cage estão ausentes deixando voce com opção de escolher entre seis lutadores cada qual com seu golpe fatal. Como na versão para SNes os golpes mais violentos foram excluidos: apenas Sonya e Scorpion possuem o mesmo golpe fatal do arcade. Com o cabo link, pode-se optar por uma luta a dois. Shung é o mestre mais difícil do jogo e se transforma em qualquer um dos outros lutadores. A Acclaim consequiu fazer de **Mortal Kombat** um sucesso em todos os consoles, uma pena ela ter deixado o Nes fora da festa. Quem sabe se não vem uma surpresa por aí.

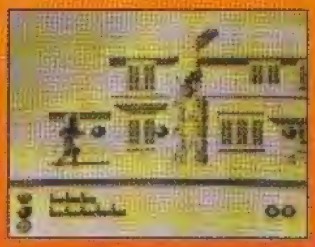


Fique afastado do Goro

Esta moça tira muita energia

LAWNMOWER MAN

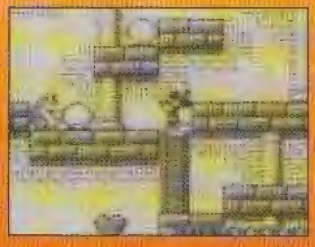
A realidade virtual finalmente na palma de suas mãos. Da mesma maneira que no cartucho para SNes, existem tanto fases "normais" como virtuais, onde a ação segue em mundos criados em computadores. O jogo se baseia no mesmo roteiro do filme intitulado O Passageiro Do Futuro. Lançamento da Coconuts Japan para janeiro do ano que vem, com o título de **Virtual Wars**.



Muita ação na telinha num cenário de realidade virtual

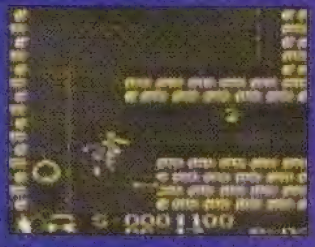
MICKEY MOUSE V

Mais um jogo com personagens de Walt Disney. Nesta quinta aventura, Mickey precisa salvar seus amigos e, para levar a cabo com êxito sua tarefa, deve utilizar o cajado de gelo como arma. Lançamento da Kemco previsto para 22 de dezembro. Taí uma grande pedida para o Natal.



Mais problemas para o rato mais famoso do mundo

Fora alguns planos de fundo, essa é uma perfeita conversão Preto & Branco da versão para Nintentinho. Saindo dos desenhos de Walt Disney, esse Pato veio pousar no seu GBoy. Darkwing Duck tem que combater através de sete fases a poderosa organização F.O.W.L. A tarefa não é fácil. Como todo bom jogo de aventura, você dispõe de vários itens de ajuda, mas a principal fica por conta dos continues infinitos que torna o desafio bem mais fácil.

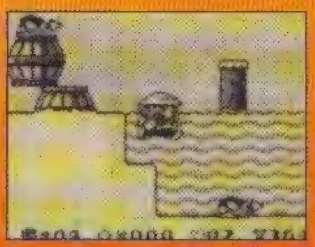


Use sua capa como escudo

O "Heavy Gas" é uma boa arma

MARIO LAND III

Embora o título tenha o nome do Mario, ele não é o personagem principal. A estrela é Wario, que apareceu pela primeira vez para SNes no jogo **Mario and Wario**. São 8 fases e seu objetivo é pegar os tesouros escondidos pelos piratas. Wario tem cara de mau, até mais que os inimigos. Nintendo, janeiro.



Será que tem espaço para Mario aparecer?

COMPRE JÁ UM ARCADE PARA SUA LOCADORA.

Arcades com joystick profissional e ficheiros importados com temporizadores e reset automático para Snes, Neo Geo e Genesis

TUDO PARA SUA LOCADORA:
APARELHOS, FITAS, ARCADES E ACESSÓRIOS.

GAME HOUSE
LOCADORA E DISTRIBUIDORA
DE VIDEO GAMES

Trabalhamos com todas as marcas disponíveis no mercado internacional.

R. Teresa, 1.515 - Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel. (0242) 31-1352 -
R. 16 de Março, 338 - Centro - Petrópolis - RJ (loja e escritório) - Tel: (0242) 31-1352 - Fax: (0242) 31-4872
Breve no Ilha Plaza - Av. Maestro Paulo e Silva, 400 - Loja 377

NES LANÇAMENTOS

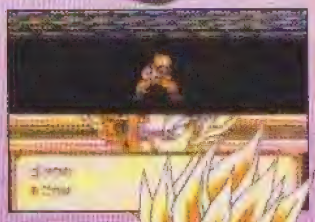
JOY MECHA FIGHT

Street Fighter cover no Nes

Um raro jogo de luta para Nes. Estes tipos são difíceis de produzir devido a capacidade reduzida do 8 bits. A Nintendo encontrou uma solução estranha e engraçada: tirou o corpo dos lutadores aliviando o processamento. Mas não deixa de ser divertido.

DRAGON BALL Z

As cartas determinam o poder



As batalhas são animais

Dragon Ball Z é uma das séries de desenho mais populares do Japão. E a Bandai comprou quase todos os direitos desse trabalho. O jogo é um RPG, mas o sistema é um pouco diferente: as cartas determinam o destino da batalha. Este é o quinto jogo da série para Nes seguido de **Dragon Ball 1,2,3** e **Z**. Esse corresponde ao **Z2** que tem como subtítulo: Project Saiya-Jin Genocide. As batalhas são representados na forma de uma demo que reproduz o quebra-pau do desenho.

BIG NOSE

Big Nose ganha skates

A Camerica traz de volta o herói dos tempos da caverna. **Big Nose Freaks Out** é um bom jogo de aventura com excelente jogabilidade. Você deve guiar o narigudo através de 5 mundos. O número restrito de continues aumenta bastante o desafio. Vários itens de ajuda no caminho: pedras, pulo especial, skates e invencibilidade.

NETUNIA GAME

MIAMI - FLÓRIDA

Fornecemos aparelhos, cartuchos e acessórios originais.
Temos todas as novidades em game com o menor preço do mercado.
Despachamos para todo o Brasil.

Consulte nossa tabela de cartuchos semi-novos originais. Excelentes preços.

NETUNIA

NETUNIA IMPORT. EXPORT. CORP.

CONSULTE-NOS

FONE:(011) 66.3318 - 67.2135 - FONE/FAX: (011) 66.5618

GAME SHOPPING

PLAY GAMES

TROCA DE FITAS

MEGA, NINTENDO, MASTER US$ 2,00
SUPER NES US$ 6,00

LOCAÇÃO DE FITAS

ONDE VOCÊ ACHA AS FITAS RECEM LANÇADAS!
CONSOLES - FITAS - ACESSÓRIOS
R. MADRE CABRINI, 299 - V. MARIANA - TEL: (011) 575.9730
AV. GIOVANI GRONCHI, 6335 - MORUMBI - TEL: (011) 844.8019

MANIAC GAMES

Transcodificações com o menor preço do Brasil

Confira: Super Nes e Mega Drive US$ 10,00
Nintendo Americano ou Japonês US$ 20,00

"VENDEMOS KIT PARA TRANSCODIFICAÇÃO DE SUPER NES"

Consertos de Games e aparelhos eletrônicos com garantia. Vendas de Vídeo Games, Cartuchos e Acessórios para todo o Brasil via Sedex. Descontos especiais para revendedores.

Rua Domingos de Moraes, 211 2º andar Cj. 3 CEP: 04010-970 São Paulo - SP Tel: (011) 573-0586

TARGET

LOCAÇÃO E VENDAS

- ACESSÓRIOS
- CARTUCHOS
- CONSOLES
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA

VÍDEO GAME E LOCADORA

Av. R-1, nº 195 - St. Oeste
Goiânia - GO - Tel.: (062) 291.1607

ALL STAR GAMES

★ ★ ★ ★ ★

- VENDA DE CONSOLES, CARTUCHOS E ACESSÓRIOS
- SALA DE JOGOS
- S. NES, MEGA, NINTENDO E MASTER

S. NES JR. - 155 U$
MEGA CD - 380 U$

S. NES COMPLETO
190 U$

R. AURELIANO LEAL, 52 - CEP 02334-090 - ÁGUA FRIA
SÃO PAULO - SP - TEL: (011) 290-9372

CURITIBA

STAR game

Locação e Venda

- SUPER NINTENDO
- MEGA DRIVE
- NINTENDO
- MASTER SYSTEM
- GAME BOY
- GAME GEAR

R. Tapajós, 1292 - Tel.: (041) 338.6818 - Curitiba - PR

MORTAL KOMBAT

NEW GAME

FLIPERAMA E VIDEOGAME

As mais recentes novidades em Super Nintendo, Mega Drive e Master System para você jogar como se estivesse em casa. Temos ainda fliperama para você jogar e se divertir!

VENDA COM PREÇOS PROMOCIONAIS PARA FITAS E VIDEOGAME

Rua Nova Barão, 7 - Ao lado do Mappin Pça. Ramos - São Paulo - Tel.: (011) 221.4897 - Fax: (011) 222.7699

HOT GAMES

TRANSCODIFICAÇÃO E CONSERTO DE VIDEOGAMES COM 1 ANO DE GARANTIA

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM SISTEMAS NINTENDO E MEGA

TAMBÉM DESTRAVAMOS NINTENDO, SUPER NINTENDO E MEGA

ATENDEMOS VIA SEDEX PARA TODO BRASIL

RUA LOEFGREEN, 2106 - Vila Mariana
São Paulo - CEP: 04040-003
TEL: (011) 571-5451

FIREBALL GAMES

Locação, Compra e Venda

- Novos e Usados
- Acesórios
- Cartuchos
- Consoles

Tudo em 3 vezes, não compre sem antes nos consultar.

RUA COROPÉ, 165 - Pinheiros - São Paulo
Tel.: (011) 813-6179

O point mais quente de Santo Amaro

MENEZES GAMES

- Todos os sistemas
- Despachamos para todo o Brasil
- Todas as novidades pelo menor preço
- Acessórios em geral
- Preços especiais para locadoras
- Aceitamos cartão de crédito

Av. Adolfo Pinheiro, 384 loja 37
Tel: (011) 246.0454 - São Paulo

TOYS ELECTRONICS

CONSERTO DE BRINQUEDOS — TRANSCODIFICAÇÕES
COMPRA E VENDA DE APARELHOS USADOS

Consertamos Master System, Mega Drive, Game Gear, Super Nintendo, Game Boy, Super Famicom, Neo Geo, Phanton System, Televisores Importados.
ORÇAMENTO GRATUITO HORÁRIO: 2ª à 6ª das 10:00 às 18:00 hs.
Sábados das 9:00 às 18:00 hs.

SHOPPING ELDORADO
Av. Rebouças, 3970 - 1º subsolo - Loja 1009
Tel.: (011) 814.0455 Sequencial/Fax:(011) 814.9560

GamePlus

PC GAMES ▲ AMIGA ▲ 3DO ▲ MULTIMÍDIA ▲ INTERATIVOS

A Origin preparou uma surpresa para quem curte **Wing Commander**. Trata-se de **Privateer**. O primeiro da série saiu para PC em 1990. Como um piloto novato você deveria encarar os Kilrathis, meio humanos meio leões. As cenas entre as missões eram seu forte. Foi convertido para o Amiga e o Super Nes. Em Privateer, você será mais exigido. E está no forno o "Wing Commander 3", que promete muito, pelas fotos.

Para não se perder na América

Por US$ 59,95 um easy rider já pode aposentar seu velho guia e planejar sua viagem na telinha

Key Map , da Softkey é um sistema de mapas com rodovias, acessos, cidades e bairros dos EUA. Permite ao usuário checar rodovias, pontos como parques nacionais, lagos, monumentos e rios.

SUPER MOUSE

CHEGA DE CARROÇAS!!

Por meros US$ 59,00 você pode possuir carros luxuosos como o Lamborguini ou o Corvette, bem na tela do PC. Trata-se do cursor de um mouse diferente, lançado nos Estados Unidos pela MotorMouse. O mouse (ou será melhor chamá-lo de máquina?) pode ser comprado diretamente do fabricante e o telefone para contatos é: 1-800-334-2933. Afinal, está decretado o término da ditadura dos ratos na sua telinha

ACESSÓRIO

VÔO REALISTA

Os simuladores de vôo têm muitos fãs, que agora têm um controle, o virtual pilot, que simula o manche, o volante dos aviões. O controle é compatível com quase todos os simuladores e pode ser usado em outros jogos (carros, tanques e afins). O telefone da CH Products, fabricante do equipamento é 619-598-2518, Califórnia, Estados Unidos.

LEITURA MODERNA

O saber ao alcance do seu mouse

Tire o pó da estante e aposente a enciclopédia. Por US$ 395 você adquire a Grolier Multimedia Encyclopedia, que traz 21 volumes da American Encyclopedia num só CD-ROM. São 33.000 artigos sobre assuntos variados como ciências, história, geografia, artes, música etc. Por ser multimídia, ela traz gráficos, sons, seqüências de video-animação, acessíveis num piscar de olhos. Versões para DOS e Macintosh.

Digite ostrich (avestruz) e saiba tudo sobre o tema

MULTIMÍDIA

ZELDA ATACA CDI

Zelda e Mario vão ser lançados para CDI da Philips no fim do ano. Quem viu o jogo na CES (Consumer Eletronic Summer) diz que é um desenho animado!

SOMBRAS NA TELA

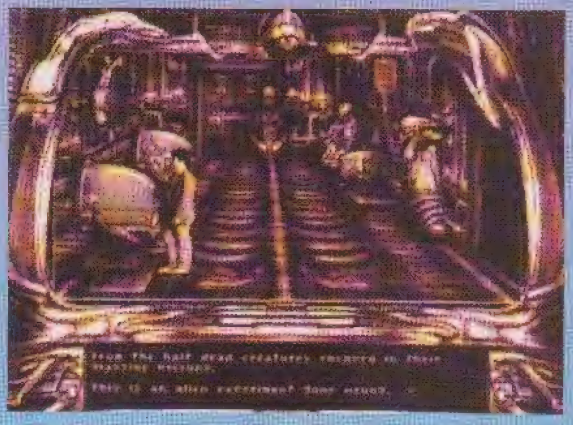
H.R. GIGER

Jogos de PC já tem o talento desse grande artista

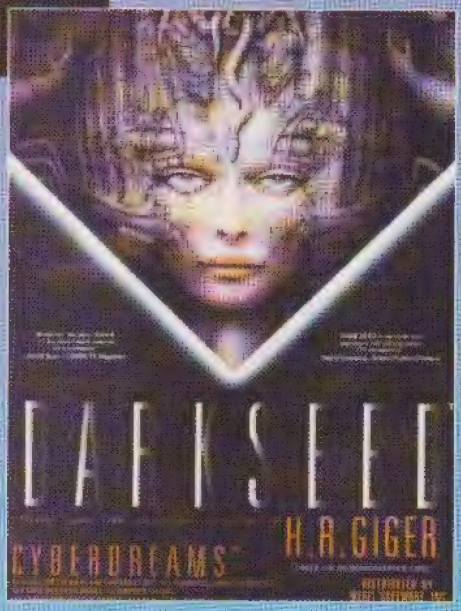
Nascido na cidade de Chur, na Suíça, em fevereiro de 1940, H. R. Giger é o que pode ser chamado de artista plástico moderno. Já pintou quadros tradicionais e também emprestou sua incrível criatividade para o cinema e para jogos. O que mais chama a atenção de seus admiradores é sua temática, na qual faz um leitura bastante original do futurismo na sexualidade e da degradação da espécie humana. Por esses motivos mesmo é dele a ce cenários de Aliens, os filmes que tiveram milhões de espectadores em todo o planeta. Seu talento chamou a atenção também das fabricantes de games. São dele os gráficos de Darkseed,

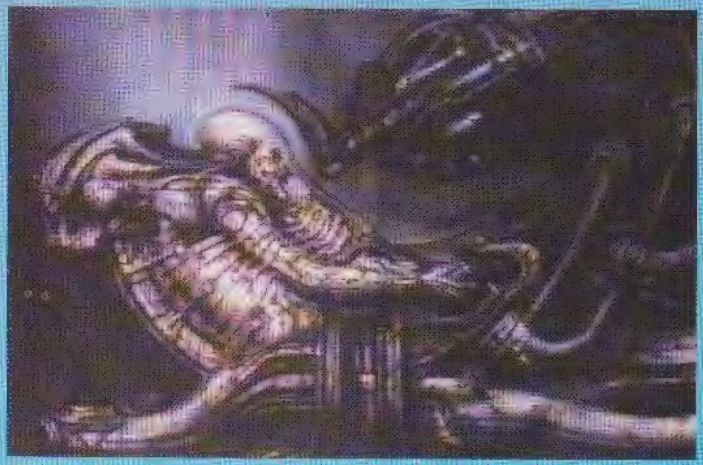
jogo para PC, por exemplo. Parece que as softhouses acordaram para os talentos da tela e do pincel. A sofisticação crescente dos jogos vai atrair artistas cada vez mais interessantes.

*Ao lado, Giger com Alien, abaixo a capa de **Darkseed***



As tonalidades sombrias são dominantes no jogo Darkseed, como se observa na fase da enfermaria de Dark World logo acima





Nesse piloto alien, dentro da nave espacial acidentada, podem ser vistos alguns dos temas recorrentes de Giger

AMIGA

Pinball Fantasies

Nos anos 70 o pinball (jogos de bolinha) era a maior febre em matéria de diversão eletronica. As máquinas de "tela" eram vistas como ultrapassadas e ninguém dava a menor atenção a elas, já que a qualidade gráfica que apresentavam poderia ser descrita como deplorável. Com o avanço da tecnologia, essa posição acabou sendo totalmente invertida. As máquinas de vídeo dominam hoje em dia totalmente o mercado. Restam então às máquinas de fliper se adaptarem as telas. Este é o caso de **Pinball Fantasies**, para Amiga.

A variedade de cenários constitui uma das grandes atrações de Pinball Fantasies

Trata-se de uma excelente conversão das máquinas de fliper para as telas de computador. Com os recursos do Amiga a ação tornou-se muito mais variada e em nada lembra a antiga maquininha. Inovações gráficas e a colocação de desafios antea impensáveis garantem a diversão, em particular da moçada que já arrepiou nos fliperamas.

Este jogo é uma rara chance de os filhos desafiarem os pais para uma "partida de pontuação"

Bolas extras não poderiam faltar

Pinball Fantasies

AMIGA

MINIMO	IDEAL
Amiga 500	Amiga 600 com Hard Disk

ESPAÇO OCUPADO: 3 disquetes

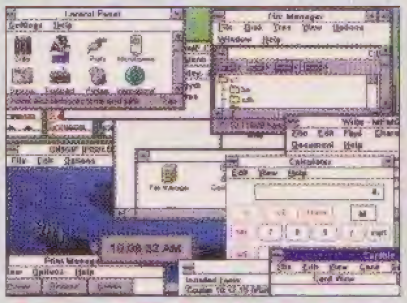
PRO	CONTRA
Grande variedade na ação, com fases secretas, bons efeitos visuais e aproveitamento de um clássico	O controle da bola não é tão preciso como nos fliperamas, assim como os "toquinhos" na máquina

DIFICULDADE: 86
QUALIDADE GERAL: 91

ACESSÓRIO

Faça seu cursor

O programa Windows acaba de ganhar um toque de graça. PCs e notebooks já podem optar por um sem número de cursores em substituição à manjadíssima flechinha. A MicroSpeed lançou recentemente o acessório Cursor Deluxe, que apresenta cerca de cem opções de desenhos para o seu cursor, fora aqueles que você mesmo pode criar. Desde os cursores de tamanho mais reduzido até os maiores, desde os utilitários até os divertidos, tudo está a seu alcance, desde que você possua um Windows 3.0 ou uma configuração mais potente, um monitor EGA ou VGA um MicroSpeed trackball e um mouse. Você pode conseguir mais informações com MicroSpeed, Freemont, CA 94538, tel.: 800-232-7888.

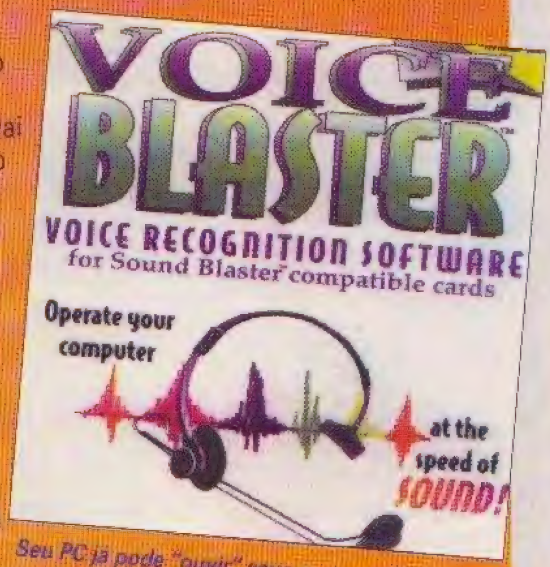


O programa Windows tem novo cursor

MOVIDO A SOM

O PC já ouve a voz do dono

A Covox pôs no mercado um acessório que vai quebrar o galho de quem não gosta de datilografia. Trata-se do Sound Blaster, um aparelho capaz de "entender" a voz do dono e transferir seus comandos para o PC. É natural que o aparelho não seja perfeito. No pacote vêm programas DOS e Windows. Parece que logo os usuários possam "conversar" com suas máquinas.



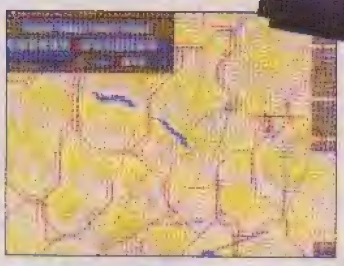
Seu PC já pode "ouvir" seus comandos

TORNADO

Muito realismo e dificuldade para pilotos de toda idade

Antes de pensar que **Tornado** é apenas mais um simulador de vôo, saiba que nele tudo é bastante diferente do que você já viu, a começar pelo enorme realismo das telas, visões de vôo e até das missões a serem cumpridas. Os programadores da Digital Integration, fabricante do jogo, são os mesmos do clássico **Fighter Pilot**, em que você pilotava um F-16. Agora, chegou a vez do Panavia Tornado, um avião cujo projeto data da época da Guerra Fria, e que leva a assinatura conjunta de Inglaterra, Itália e Alemanha Ocidental. Sua incumbência era fazer frente ao poderio da então potência União Soviética. As funções da aeronave seriam apoio aéreo para forças terrestres, ataque a solo, ataque a mar, interceptação e defesa aérea, reconhecimento tático, de longo alcance e treinamento. Sua produção começou em 1976 e o primeiro modelo ganhou o ar 4 anos depois. Há dois tipos de Tornado, o IDS, antigo, serve para ataque e reconhecimento, e o modelo ADV, mais moderno é destinado à interceptação de longo alcance. Na Guerra do Golfo, 42 deles voaram para reconhecimento dos mísseis Scuds.

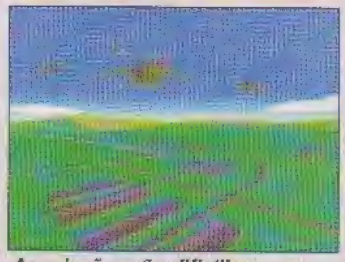
O cockpit do piloto



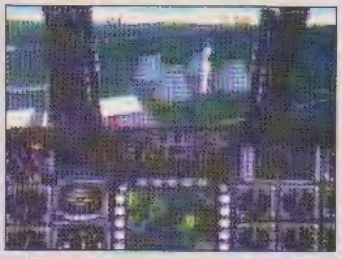
Sofisticados planos de missões

Um ataque coordenado

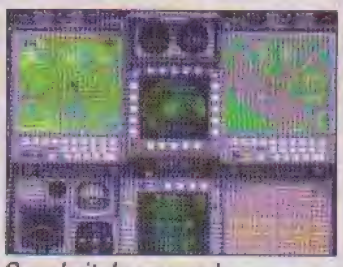
Visual bastante detalhado



As missões são dificílimas



Close detalhado no seu visor



O cockpit do navegador

Cheio de detalhes, o jogo tem as opções Demo (em que você só assiste), Quick Start (com opções para pilotar um ADV ou um IDS) e Flight (a mais divertida). Existe a possibilidade de ir para Options e escolher suas preferências (visibilidade, textura do solo, do horizonte, som etc.) além de se fazer o reconhecimento de 29 tipos diferentes de unidade militar (com imagens digitalizadas) ou apenas explorar e conhecer o ambiente do jogo, sem pilotar o avião. Na tela Flight pode-se escolher entre as opções Simulator, Training ou Combat. Essa última comporta a opção para 2 jogadores, desde que haja uma conexão com outro micro ou um modem. São 99 missões até o final, uma mais difícil que a outra.

Tornado

SPECTRUM HOLOBYTE : PC

MINIMO	IDEAL
386SX/VGA/ HARD DISK/ MOUSE/DOS 5.0+/PLACA DE SOM/ 2 MEGA RAM	486SX 20/ 4 MEGA RAM/ SOUND BLASTER

ESPAÇO OCUPADO:11 Mb

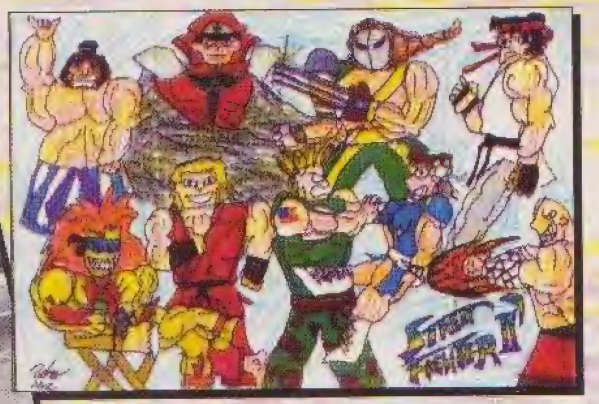
PRO	CONTRA
Realismo, quantidade de opções, inclusive linkar dois micros	Dificuldade elevada, necessidade de muita memória livre (615 Kb)

DIFICULDADE: 93
QUALIDADE GERAL: 87

POWER CLUBE

Só dá artista na sacola do carteiro!

Enquanto não chegam os envelopes desenhados aqui na redação da ***GP***, a gente aproveita o espaço e vai mostrando mais alguns belos trabalhos da promoção Baby Betinho. Dá vontade de mostrar tudo, mas como não é possível colocar 7.000 desenhos em uma página, escolhemos mais alguns para mostrar o talento dessa galera. Fera é pouco. Mês que vêm estaremos mostrando os primeiros envelopes desenhados. E você já mandou o seu? Ou prefere ficar de fora?

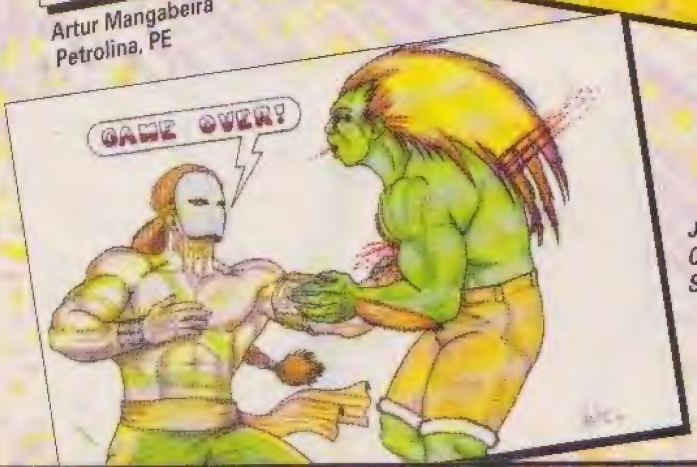


Pedro Alex
Petrópolis, RJ

Flávia Gameiro
Rio de Janeiro, RJ

Artur Mangabeira
Petrolina, PE

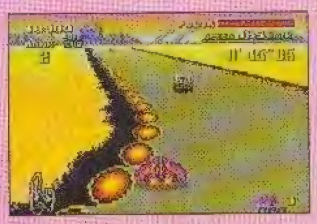
Leandro França
São João do Meriti, RJ



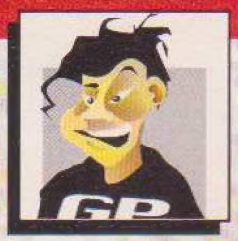
José Carlos Carvalho
São Paulo, SP

PEGADINHA

No número passado acertou quem sacou que a roupa de Ryu não podia ser cinza. No turbo ela só pode ser azul ou branca. Este mês a turma escolheu o clássico **F Zero** para a charada do mês. Será que você é fera o suficiente para descobrir o erro na foto antes da próxima edição?



Alguém aprontou e fez uma inovação em F Zero. Qual será?



NOS COMERCIAIS, JOGOS SÃO AINDA MELHORES

por Marcelo Kamikase

Normais no Japão e EUA, comerciais de videogame em TV são quase desconhecidos por aqui. A Konami chega a exibir seus anúncios em horário nobre. A grande curiosidade é que quase sempre o jogo parece bem melhor do que é de fato. Em alguns casos, nenhuma cena do jogo é veiculada. Os publicitários criam peças em que o enredo do cartucho é assumido por atores de carne e osso. Isso acontece até mesmo com **Street Turbo**. Você pode conferir um desses comerciais ao alugar um desenho japonês em locadoras do bairro da Liberdade, em São Paulo. Vale assistir pela curiosidade.

Fatal Fury, da Takara

Mandara, da Konami

Street Turbo, da Capcom

JOGO DO MÊS

EQUINOX

Formation Soccer 2 ainda era febre por aqui, quando Kamikaze achou esse cart em meio a uma pilha de lançamentos. Devagarinho e tímido ele conquistou aos poucos o joystick da galera.

THUNDER GAMES

Um novo conceito em locação e vendas

RUA BARÃO DE TRAMANDAÍ, 293A - VILA ALPINA
SÃO PAULO - SP - CEP: 03207-000

AQUI VOCÊ ENCONTRARÁ OS PRINCIPAIS TÍTULOS DO MERCADO MUNDIAL DE VÍDEO GAME COM LANÇAMENTOS DE PONTA E GARANTIA DE MELHOR PREÇO E MENOR PRAZO DE ENTREGA

REMETEMOS PARA TODO BRASIL VIA SEDEX

FONE: (011) 917-2228

SE VOCÊ É LOJISTA OU DESEJA MONTAR SUA LOCADORA DE GAMES, SOLICITE NOSSA TABELA COMPLETA. TEMOS DESCONTOS ESPECIAIS PARA VOCÊ.

REPRESENTANTES COMERCIAIS
BAURU/SP - TEL: (0142) 34.3310
NOVA FRIBURGO/RJ - TEL: (0245) 22.5953
SALVADOR/BA - TEL: (071) 242.6040

POWER CLUBE

BITMANIA
A última palavra sobre Nintendo

É a boataria anda mirando o pato e acertando o cachorro. Tem gente que vai ficar azul de vergonha ao saber que o Famicom (Nes japonês) não vai acabar. Checamos a informação. De fato, o Famicom antigo dançou. Daí a pensar que a Nintendo iria enterrar seu 8 Bits é um erro grosseiro. A empresa deu uma garibada e lançou o novo Famicom. A mudança radical é no design e no controle, similar ao de SNes. O preço: US$70! Com ele é prometido um festival de lançamentos para o sistema. Enquanto não chega o 64 Bits, a Nintendo abriu o cofre e aprimorou o desempenho do SNes. Isso fica claro com o anúncio recente de um novo sistema de compressão de memória, previsto para 1994, que possibilitará à empresa produzir jogos de 32 Mega, ocupando a metade desta

capacidade com memória (16 Mega no caso). Segundo a Nintendo, o aparelho rodará carts de até 64 Mega (este limite não é o máximo, só que falta velocidade ao aparelho. O "must" em lançamento é um soft para SNes. É o **Sound Factory** (Fábrica de Som), um editor de música. Tomara que o soft consiga explorar toda a capacidade do console. Para NES, o **Tetris Flash** é uma versão do clássico, com algumas alterações. O sistema de apagar linhas foi substituído pelo de blocos. O objetivo é enfileirar três blocos de mesma cor na vertical ou horizontal para que sumam. **Fire Emblem** é um RPG para SNes baseado num clássico de Nes, com 24 Mega (Recorde!!!) e elementos de simulador de guerra. Os fãs da série **Ultima** vão roer os dedos: **Ultima 7 - Black Gate**, com novos elementos de ação. Veja as fotos de **R-Type III**, que afinal vai sair, como antecipamos na ***GP*** de maio. **Flashback** detona em gráficos bit-map ou poligonais. **Lemmings** continua: mais opções e mapas, com a opção de controle com mouse. **Bastard**, um desenho animado vira jogo de ação. O estilo mistura batalhas 3D com **Dragon Ball Z** - lutas aéreas com efeitos de profundidade. A Konami não ia ficar de fora: **Twin Bee-Rainbow Bell Adventure**, um side-scroll tipo **Mario** e **Goemon 2**. O fim de ano promete ser inesquecível.

Pelo jeito, R-Type III desencantou. Agora são três tipos de Force que dão um efeito diferente em cada arma

O jogo vem com 16 Mega de memória e tem o subtítulo de The third lighting

O sort deve ser lançado até dezembro. Você vai conferir esse e os outros lançamentos aqui na GP, como sempre

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria
Iara Rodrigues, Armando Dal Colletto, Walter Thomé, Shozi Ikeda

GAME POWER

ANO 2 - Nº 15 - OUTUBRO DE 1993

REDAÇÃO

Diretora Editorial: Iara Rodrigues
Editor: Matthew Shirts
Chefe de Arte: Marco Aurélio Sismotto
Assessor Editorial: Fabio Pedersen Pancheri
Assistente de Arte: Maria Cristina Braga
Editoração Eletrônica: Verônica Naomi Kaibara e Estela A. S. Squaris
Secretário de Produção: Walmir Dionízio

Consultores (textos): *Marcelo Câmera, Marcelo Morales, Márcia Maresti Lima,*
Consultores (jogos): *Akira Suzuki , Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cingano (mapas), Cássio Bloisi Oliveira,*
Consultores (fotos): *Antonio Rui*
Ilustrações: *Osnei (capa), Valentim Keppk (poster)*

MARKETING

Gerente: José Renato D. Aguiar
Gerente de Produto: Henri Zetune
Assistente de Marketing: Roberto Carnicelli
Propaganda e Promoção: Carlos Eduardo Guida, Ione Fabiano, Hiroko Sassaki

PUBLICIDADE

Diretor: Walter Thomé
Gerente: Paulo P. P. A. Prado
Supervisor: Antonio Cestaro
Coordenadora: Ane Shirley M. Ramos
Contatos: Fabiana F. do Amaral Kerr, Josy Peres
Marketing Publicitário: José Renato D. Aguiar

Diretora responsável: Iara Rodrigues

GAME POWER é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones: Central de Atendimento:** (011) 851-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 255; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramal 263.

Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 810-5001, ramal 213/214. Publicado em língua espanhola sob o nome de ***Videojuegos*** na Colômbia, Venezuela, Ecuador, América Central e EUA pela Editora Cinco S.A., Bogotá, D.E. Colômbia - Fax 212 0436

ISSN 0104-2017

O VIDEOGAME ANIMAL

GENIECOM

O ÚNICO COM "GAMEGENIE" EMBUTIDO NO CONSOLE.

COMPATÍVEL COM NINTENDO

Se você é fera, precisa conhecer GENIECOM, o videogame de 8 bits mais completo que existe.
O GENIECOM é um animal! Saca só:

- GAMEGENIE - Multiplica várias vezes as vidas e os poderes dos nossos heróis. E ainda possibilita começar o jogo em qualquer fase.
- VIDEOLINK - Comando à distancia. Dispensa fios.
- FONES DE OUVIDO - Agora ninguém fica te perturbando para abaixar o som da TV. Só você ouve!
- MANUAL DE JOGOS - Mais de 400 emocionantes desafios.

Grande variedade de cartuchos que desafiam suas habilidades!

GENIECOM

Um produto:

NTDEC

FONES: (011) 522-3268/3944
FAX: (011) 523-4656
SÃO PAULO

À VENDA NAS LOJAS:
BRASIL: Lojas Americanas . Mesbla - **BAHIA: Feira de Santana:** Eletrônica Ecosom - **Gandu:** Eletro Discos Ganduense - **Salvador:** Som e Imagem . Unimar Superm. - **BRASÍLIA:** Cine Foto GB . Junior Cine Foto . Mercado dos Óculos . Ton & Cor - **ESPÍRITO SANTO: Serra:** Irmãos Pianna - **Vila Velha:** Casas Guiacomin - **Vitória:** Casa dos Brinquedos - **FORTALEZA:** ABA Film . Arca D'Aliança . Lojas Vital - **GOIÁS:** Discatel . Regional - **MINAS GERAIS: Belo Horizonte:** Graves & Agudos - **Juiz de Fora:** Avelar Cine Foto - **Patos de Minas:** Casa das Representações . Eletrokarla - **Santos Dumont:** Aramis Giuseppe - **PARANÁ: Curitiba:** Áudio Color . Carrefour . Hermes Macedo - **São José dos Pinhais:** Biscayne Com. Móveis - **RECIFE:** Veneza Som - **RIO DE JANEIRO:** Casa Garson . Ponto Frio . Studio S.A. . Vilson Presentes - **RIO GDE. SUL: Caxias do Sul:** Arma Palavra - **Porto Alegre:** Casa dos Gravadores . Casa dos Relógios . Griffe . Lojas Cambial . Lojas Discateca . Lojas Milsons . Bourbon Hipermercado - **SANTA CATARINA: Criciuma:** Fatima Art. Esp. . Fretta & Cia. - **Florianópolis:** Fabi Com. Discos - **Joinvile:** Fato York . KG Com. Som. . Som Maior - **Itajaí:** Edson Beline . Grazimarco - **SÃO LUÍS:** Jet - **SÃO PAULO: Capital:** Amaro Som . Audio Studio . Barateira . Brasimac . Bom Marche . Carrefour . Casas Bahia . Casas Buri . G. Aronson . Jotão . Lojas Singer . Mappin . Paes Mendonça . Ponto Frio . Superm. Millo's . Tech Video - **Campinas:** Carrefour . Casas Bahia . Mappin - **Guarulhos:** Coml. Mesquita - **Presidente Prudente:** Ponto Certo - **Santos:** Domus Util. . Fernando's Brinquedos - **São José dos Campos:** Carrefour . Printer Inform. - **São Vicente:** Carrefour - **TERESINA:** Irmãos Andrade.

jotaesse

TPC-1

Para Dynavision 2 e 3

TPC-2

Para Mega Drive e Genesis**

TPC-3

Para Phantom System, Hi-Top Game* e Turbo Game**

TPC-4

Para Master System e Atari**

TPC-5

Para SNES e Superfamicom**

TPC-6

Para Nintendo Americano (NES)*

* Marcas registradas de terceiros não representados e sem vínculo comercial com a Dynacom.

A DYNACOM APRESENTA:

ASAS INDOMÁVEIS

Seu game está na mira dos ASAS INDOMÁVEIS DYNACOM, a mais moderna e completa linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPCs 1, 2, 3, 4, 5 e 6 são as armas ideais para você mandar tudo pelos ares: são firmes e confortáveis com seu design anatômico e têm Turbo ao alcance da mão. Além disso, vêm com mini-manche removível como nos caças americanos. Dá só uma olhadinha!

TPC-1 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B, A + B e Slow-Motion;
TPC-2 tem turbo automático separado para os botões A, B, e C e Slow-Motion;
TPC-3 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion;
TPC-4 tem botões A, B e A + B e dois tipos de velocidade turbo: 5 tiros/seg. e 10 tiros/seg.
TPC-5 tem botões A, B, X, Y, R e L e Turbo Total para todos os botões;
TPC-6 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion.

A partir de agora suas batalhas vão ser coisa de cinema.

DYNACOM
A Dynacom é fera.